ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver 12.01 (36)
WWW.XAKEP.RU
Замути винды под X стиль /44
Десять тысяч WebMoney в твоем кармане /54
Как понизить пинг в Counter Strike /78
IP-Spoofing в никсах /58
2002°
2001°
2000°
1999°
Волшебные кристаллы! /12
Хумор: Ядерная Зима /106
Баннерные сети /26
(game)land
ISSN 1609-1019
9 771609 101009
12>
Kylix 2 - прыжок в Internet /65
Как нас сломали /46
новогодний календарь ▶ ВНУТРИ
осторожно: горячая начинка

SAMSUNG
ELECTRONICS
www.x-ring.ru
www.x-net.ru
Новая серия компьютеров
X-RING
С МОНИТОРОМ
Samsung SyncMaster
ДЛЯ ДОМА
X-RING для дома
PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500
ДЛЯ ОФИСА
X-RING для специальных бизнес-приложений:
P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP

INTRO

Сначала о грустном. Каждый из нас немного параноик :)). Если серьёзно - в национальных масштабах нас пытаются отучить думать своей головой и жить собственной жизнью. А чего в ней интересного? Навязшие в зубах будни, омерзительная работа, знакомые-дебилы, вечный беспорядок дома, грязь и холод на улице, постоянно глючащее железо и ещё тысяча и одна причина для того, чтобы постараться отвернуться от СВОЕЙ НАСТОЯЩЕЙ жизни. Надоело! Зачем задумываться о неприятном "настоящем", если вполне можно жить блестящим, а главное удобным "игрушечным"? Эдакий культурно-массовый уход от реальности с сохранением заработной платы.

Для начала приходит в голову интернет. Ну хотя бы та же самая Ультима и ей подобные "реальности". Тысячи маньяков просиживают штаны и жизни в настоящем ненастоящем пространстве, общаются с призрачными виртуалами и бродят по несуществующим дорогам. Там интересно, безопасно, там умные и добрые рыцари и прекрасные леди, порубившие в капусту противных злодеев. А главное - там есть возможность нажать SAVE или DISCONNECT…и ты в дамках!

Другой подвид широко распространённой сублимации жизни - телевизор. Выбор невиданно огромен: хочешь, смотри чем дышат "богатые" в Латинской Америке или как проводят свой досуг "элен" и прочие иностранные ребята. Ещё? Братва из "беверли хиллс", "семейные хроники" (алкаши, что-ли?), "салоны красоты", всё... уже начинает тошнить... Для чистоты эксперимента просто загляни в телепрограмму.

В совсем запущенных случаях посмотри всенародно любимое "поле чудес". Лично меня папа в детстве учил, что это поле в стране дураков. И для дураков. Каковыми нас с тобой и считают, как это ни прискорбно. И правильно считают, судя по моим личным наблюдениям. Ключевая фраза передачи - "дорогому Леониду Аркадьевичу" + подношение даров. Херово у нас традиции чтят, уж нашли бы на роль "самого человечного" Леонида Ильича, хоть стёб какой-то.

А не нравится "теле-мыло" для дураков - лёгким движением руки переключись на другой канал и насладись опять же ЧУЖИМИ страстями, творящимися "за стеклом" или на острове, где объявлен в розыск "последний герой". Прикольно, даже как-бы и интеллектуально и с пацанами потом обсудить можно, но уж очень напоминает историю о том, как отдельные, биологически грамотные граждане, растят крыс-киллеров. Как? А сажают всех в банку и жрать не дают. Последний выживший - отлично подготовленный и избранный самой природой киллер-каннибал. Следишь за полётом моей мысли? Вся эта картина в целом напоминает мне лично подглядывание в женском туалете в начальной школе, когда школа уже вовсю горит. Весело и интересно. Адреналинно. Но! Пока ты там разглядываешь и обсуждаешь жизнь ЧУЖУЮ, у тебя тихой сапой крадут ТВОЮ!!! Взамен на твой детский восторг и искренний интерес к ЧУЖОЙ жизни тебя уже имеют по полной программе. Так что заглядывая "за стекло", прикрывай задницу ладошкой...

А поворачиваться к настоящей жизни не хочется. Там дураки, беспредел, военкомат, алкаши, воровство, наркотики, Совок, террористы, безденежье, попса и прочая проза жизни, дополни список по своему усмотрению. Но повернуться надо. Хоть и волосы дыбом. Война идёт по всем фронтам уже который год, наши с тобой ровесники горят, тонут, подрываются, падают с дырой во лбу, а вся страна в трансе, пуская слюнку, наблюдает как "пацан коля" и "мадам оля" пытаются сожрать "малолетку асю" и "тормоза васю". Но ведь мы-то крутые и мудрые, мы же знаем что там "у них" почём, нас на мякине не проведёшь. Грустно. Удел тупого, не умеющего мыслить быдла. А самое грустное в том, что быдлу стали постоянно напоминать, что оно быдло. А, привыкнем…

Так вот, в новом году я изо всех сил желаю тебе разогнать морок и миражи и хотя бы попробовать пожить СВОЕЙ жизнью. Подумать СВОЕЙ головой. Сопоставить очевидное. Попытаться реализовать свой, пусть и небольшой шанс в НАСТОЯЩЕЙ, в ТВОЕЙ жизни. Хотя бы потому, что может быть этой маленькой планете осталось уже немного. Каждый день может стать последним. Торопись! И береги себя....

Centner, редактор рубрики «PC ZONE»

БРАТСКАЯ МОГИЛА

/Редакция
самый главный редактор
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил "Centner" Михин
(centner@real.xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
самый железный редактор
Константин "p0r0h" Буряков
(p0r0h@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович
(vp@gameland.ru)

/Art
Кирилл Петров
Евгений Чарский
Роман Фофанов
Илья Скуратов
Маргарита Журавлёва
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)

/Реклама
руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

/PR
PR менеджер
Губарь Яна
(yana@gameland.ru)

/Оптовая продажа
руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

/PUBLISHING
учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами
Игорь Акчурин
Глеб Маслов

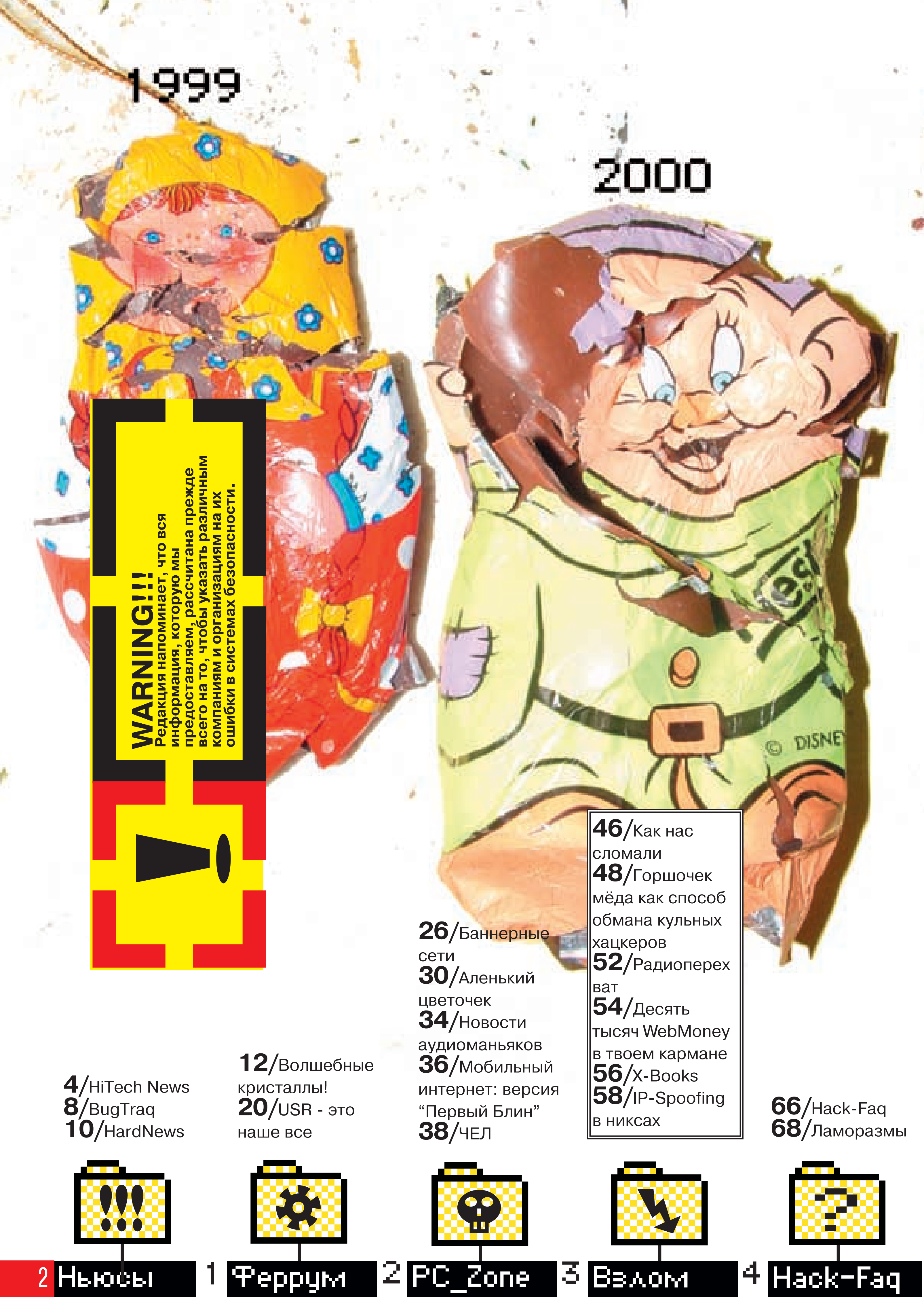
Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер
http://www.xakep.ru
magazine@xakep.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов. Редакция не несет ответственности за те моральные и физические увечья, которые вы или ваш комп можете получить, руководствуясь информацией, почерпнутой из статей номера. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений в номере. За перепечатку наших материалов без спроса - преследуем.

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905
от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров.
Цена договорная.


1999
2000
WARNING!!!
Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.
© DISNEY

2001
2002

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

/Поющая подушка/

Компания Pioneer выпустила "поющую" стереоподушку - традиционную подставку для головы с парой аудиоколонок по бокам. Если лежать смирно на спине или животе, то под давлением "котелка" динамики плотно и равномерно прилегают к ушам. В таком положении под любимую колыбельную можно колбаситься, как под самое злое "долби". Новинка продается в голубой и желтой цветовой гамме с обшивкой из замши или винила, на выбор. Весит она всего 300 граммов и подключается к компьютеру через стандартный mini-jack. Стоит эта цаца 25 долларов.

/Биомеханические жуки/

В преддверии Нового года компания Hasbro (www.hasbro.com) представила последнюю разработку в классе игрушек-роботов. Это B.I.O. Bugs, биомеханические жуки. В отличие от известных технических решений - роботов с высокоразвитым мозгом (центральным процессором) - новая игрушка "думать" не умеет. Она просто живет: косится из-за порога на хозяина, следует за ним повсюду, бурно реагирует на окружающие предметы и обходит стороной преграды, пугает домашних животных. Множество сенсоров, разбросанных по всему телу насекомых, образуют их "нервную систему". Во всех своих проявлениях роботы-жуки стараются походить на живые существа. Они сами решают, чем заняться, - вмешаться в их работу человек не может. Hasbro выпустила жуков в 4 подвидах, отличных цветом, сильными и слабыми сторонами характера. Так Зеленый Разрушитель умеет преодолевать "гористую местность", Желтый Акселерат бегает быстрее всех и т.д. Главная задача насекомых - выжить любыми средствами, поэтому борьбу с железными сородичами они ведут не на жизнь, а на смерть. Жуки умеют объединяться в группы по видам и драться с "чужаками". Набираются сил они, возвращаясь к "кормушке" - передатчику с уникальным для породы сигналом. А "перекусить на ходу" могут от любого инфракрасного устройства, например, дистанционного пульта. Когда ты будешь переключать каналы или ставить пиццу в микроволновку, все роботы-жуки в квартире выползут из нор и сбегутся "пообедать". Диковинное насекомое в 40 сантиметров в длину и 10 в высоту нуждается в 4 пальчиковых батарейках, еще 3 требует передатчик. Стоит это чудо всего 40 буказоидов. Первые экземпляры биомеханических жуков уже прибыли в Россию. Говорят, они быстро нашли общий язык с нашими прусаками.

/Ложку за маму/

В Японии изобрели робота, который ловко орудует столовыми приборами и отправляет пищу прямо в рот хозяину. Любопытная конструкция с говорящим названием "Моя ложка" размером и формой напоминает электрическую швейную машинку. Робот плотно зажимает в железной "руке" вилку и ложку, аккуратно захватывает кусочки еды и подносит их ко рту. Конструкция столового прибора продумана самым тщательным образом, поэтому в меню могут быть как громадные сочные гамбургеры, так миниатюрные суши и вареный рис. Система позволяет задавать темп приема пищи и расстояние до тарелки. А естественный контроль за действом посредством специальной лазерной указки не даст пронести ложку мимо рта. Вообще, компания-разработчик Secom специализируется на производстве техники для инвалидов. В новинке предусмотрено все, чтобы немощные люди могли без проблем трапезничать за одним столом с близкими.

/Чего боятся призраки?/

3 ноября завершился первый этап проекта The Maze House (themazehouse.tv). На протяжении 8 месяцев группа британских исследователей паранормальных явлений вела наблюдение за "подозрительным" домом на юге Англии. Дом был на целый год оставлен хозяевами без присмотра. Этим и предложил воспользоваться руководитель группы Стивен Миллингтон, известный охотник за привидениями. Для выслеживания призраков использовались сложные видеокамеры, а также специальные приборы, которые регистрируют мельчайшие электромагнитные колебания. Круглосуточная трансляция результатов наблюдений велась в Интернете, а также на телеканале Sci-Fi Channel. Последнюю неделю паранормалы провели в доме безвылазно и даже организовали прямой эфир охоты. Однако ничего странного зарегистрировать так и не удалось. Тогда Миллингтон выступил по телевидению с обращением, в котором обвинил во всех несусветных грехах... мобильники. Он заявил, что с тех пор, как сотовые телефоны вошли в нашу жизнь лет 15 назад, количество явлений призраков на люди сократилось почти до нуля. До этого на протяжении многих столетий привидения появлялись на публике с завидной регулярностью - раз-два каждую неделю.

/Виртуальная йога/

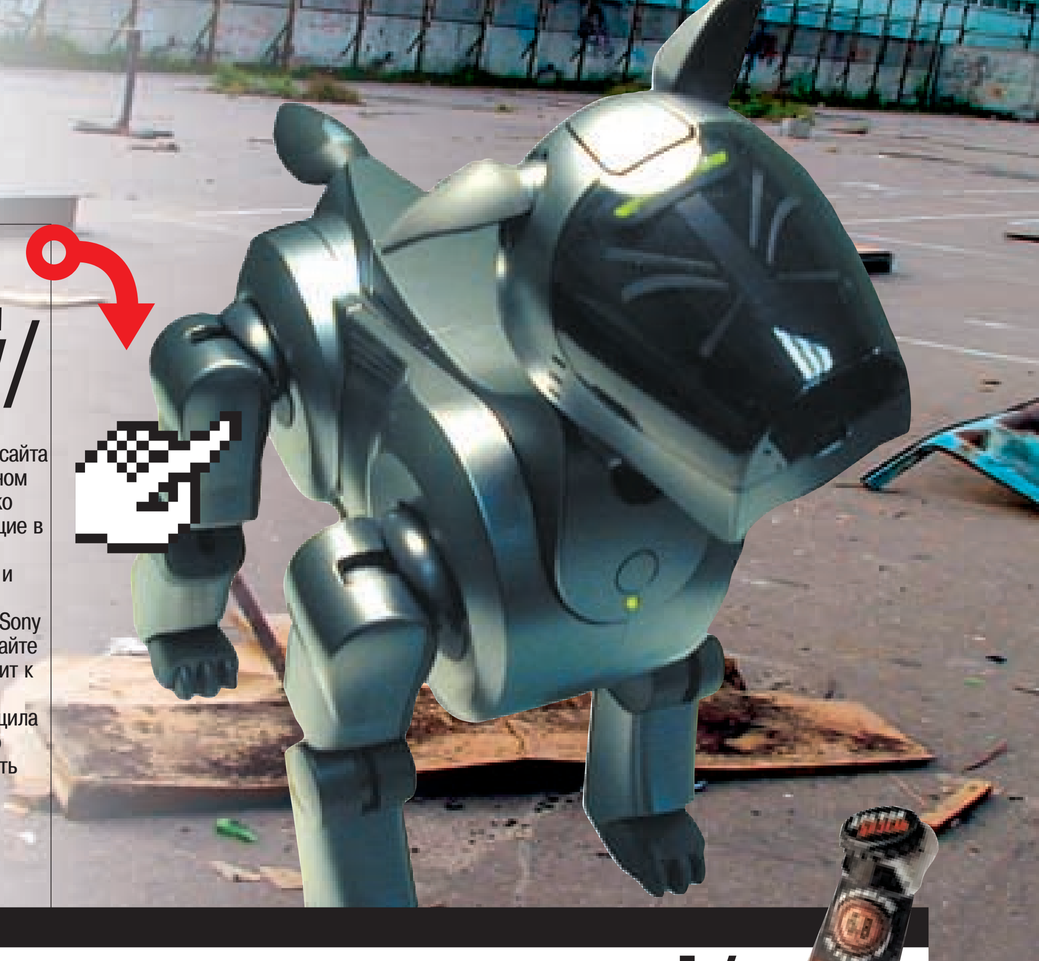
В Штатах виртуальную реальность приспособили для релаксации. Разработчик нового симулятора профессор Ларри Ходжис считает, что его изобретение - замечательный способ избавиться от стрессов, страхов и депрессий. Причем, эффект будет не хуже, чем при медитации и занятиях йогой. На голову надевается шлем виртуальной реальности, на руки - сенсорные перчатки, и чудо-устройство начинает демонстрацию успокаивающих трехмерных картинок. Солнце, море, чайки... Через десять минут сеанса на компьютерных графиках не остается и следа от навязчивых идей и помыслов. Подобные релаксации показаны при ряде хронических заболеваний: от гипертонии и астмы до неврозов. В общем, если ты часто теряешься в лабиринтах Кваки, а выкурив ящик сандала, тащишь гвоздь из пятой точки, обрати внимание на эту полезную новинку.

/Сумка-оригами/

В Туманном Альбионе дан толчок новому направлению в интерактивной моде, когда покупатели становятся дизайнерами собственной одежды и стильных аксессуаров. В частности, уже разработаны модели трех разновидностей сумок-оригами - это рюкзак с карманом для ношения mp3-плеера, поясная сумка для цифровой камеры и специальный контейнер для компьютерных игр. В дальнейшем будет развиваться направление дизайна одежды. Кроить "платье для короля" нужно из содержимого небольшого квадратного пакета, с виду напоминающего микросхему. В пакете - необходимый материал для будущей сумки и инструкция по ее изготовлению. По линиям сгиба готовое изделие можно сложить за несколько минут. Материалом служит прочный, экологически чистый полиэстер все с тем же рисунком компьютерных чипов. Возможность повторного использования полиэстера позволит покупателям часто и дешево менять изделия, а сдавая "вторсырье", получать скидки на новые модели. Спонсором проекта выступает корпорация Intel.

NEXT

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)



/Плясал под чужую дудку/

Робособаке AIBO запретили петь рэп и вылизывать под хвостом у подруг. Компания Sony потребовала удалить с сайта aibohack.com утилиты, которые через брешь в программном обеспечении позволяли изменить поведение робота. Disko AIBO "учила" собаку отплясывать под мелодии, не входящие в стандартный набор. Другая программа превращала ее в частного детектива, ведущего фотоохоту на хозяина. Эти и многие другие оригинальные утилиты, обучавшие пса нестандартным фокусам, по какой-то причине вызвали у Sony раздражение слизистой оболочки. Хотя информация на сайте не содержала подробных алгоритмов и кодов, автор утилит к ультиматуму прислушался. Хозяин - барин. Плясать под чужую дудку AIBO не будет. Параллельно компания сообщила о выпуске нового, более агрессивного вида AIBO, этакого робопитбуля. В ближайшем будущем Sony хочет продавать съемные головы и хвосты робособак разных пород.

/10 ящиков пивка на халяву!/

Журнал «Хакер» и «Доктор Дизель» проводят совместный мега-конкурс для всех читателей X и для тебя лично! Что разыгрывается? Естественно, пиво! 10 огромных ящиков отличного пива «Доктор дизель». Выиграть такой ящик очень просто: зайди на сервак www.doctordizel.ru и на страничке КОНКУРС ответь на простой вопрос: КАК НАЗЫВАЕТСЯ СТАТЬЯ В ЖУРНАЛЕ «ХАКЕР» №11/2001 НА СТРАНИЦЕ 50? Слабо? Конечно, нет! Ну, а ответив на этот вопрос, ты автоматически становишься участником розыгрыша. Просек? Все за пивом!

/Лифт для мобилы/

Изобретатели по всему миру разом принялись за усовершенствование мобильных телефонов. Так, в Италии сконструировано устройство, благодаря которому мобильник сам прыгает в ладонь - для разговора. Разработка представляет собой миниатюрные рельсы, которые уходят в рукав и крепятся на предплечье. По вибрprincipally звонку телефон сам съезжает в руку, а в конце разговора таким же образом укатывает обратно вверх - для этого нужно "щелкнуть затвором", то есть резко двинуть запястьем. А в Германии выдан патент на устройство ароматического звонка. По задумке тамошнего левши, владелец сможет распознавать своих абонентов по запаху. На задней панели мобилы крепится небольшая коробочка, внутри которой - чип с натуральными ароматическими маслами. В зависимости от того, кто звонит, устройство издает соответствующий аромат. Любимая девушка окатит "Шанелью N5", а "ненаглядный" шеф забулькает сероводородом. При хорошем раскладе новинка будет стоить не дороже 30 долларов.

/Робот-поводырь/

В Японии изобрели робособаку-поводыря для слепых. В память робота закладывается маршрут движения, точно по которому он и ведет хозяина. Железный проводник помогает человеку огибать препятствия, различает тротуарные дорожки и ограничительные линии на асфальте. Видеокамера и специальные датчики кибер животного реагируют на пешеходов и тени от автомобилей. Более того, робопес не допустит, чтобы хозяин шагнул в лужу или поскользнулся на экскрементах неблаговоспитанных живых собратьев. Уже в ближайшее время два десятка поводырей будут помогать слепым пациентам на территории японских госпиталей.

/Нечистоплотный хакер/

К двум годам тюрьмы приговорил австралийский суд хакера, затопившего целый город нечистотами. 49-летний Витек Борден взломал компьютерную систему контроля за работой канализации Квинсленда, в результате чего емкости коллектора переполнились. Миллионы литров помоев и фекалий хлынули в окружающие водоемы. По словам местных экологов, жизнь прибрежной полосы умерла, вода в бухте стала черной и начала распространять невыносимое зловоние. Следствие установило, что Боден, как минимум, полсотни раз атаковал систему после того, как ему было отказано в работе в городском совете. В конце концов полиция схватила его неподалеку от местной ратуши в машине с лаптопом и передающим устройством.

/Своя 3D игра - реальность!/

Компания "МедиаХауз" выпустила новый проект - оболочку, позволяющую создавать свои собственные 3D игрушки. От экшена до RPG, от симулятора до стратегии. Леди и джентльмены, поприветствуем убийцу Сида Мейера, ID Software, Westwood, Sierra и прочих гигантов игростроения - его величество DarkBASIC! Что, зашевелились извилинки, почувствовав знакомое словечко? Да, ты прав, управление строительством игры отдано творению Билла Гейтса сотоварищи, любимому языку всех начинающих кодеров, основе основ, бейсику. Рассчитано на то, что начинающие программисты будут постигать азы этого языка не просто печатая "Hello world", а создавая свои игры, в которые самому же потом можно и поиграть (и друзьям показать). Отличный пример, как сделать 2 дела сразу: и начинающим помочь и идею своих игр реализовать. Вся наша редакция уже ждет не дождется когда Митино заполнят миллионы игр от новоявленных разработчиков. Может быть среди них будешь и ты

/Тарелка червяков за Nintendo/

Американское представительство компании Nintendo объявило победителя национального конкурса "Что бы ты сделал за GameCube?" Победителем стал некто Кори Олксвари. Он обошел четырех других финалистов, сделав неожиданно экстравагантный финт, чтобы получить главный приз - новую игровую приставку GameCube, консоль GameBoy Advance, набор игр и кучу буказоидов в придачу. Чувак выкрасился в кислотный синий цвет, затем побрил голову и присобачил на нее зеленый листик. После этого он, причмокивая, расправился с доброй пригоршней червяков и сверчков. Таким решительным образом он изобразил Пикмина (Pikmin), диковинного существа из одноименного хита Nintendo (www.gameland.ru/magazine/si/093/035/1.asp), выпущенного в конце октября в Японии. Чего не сделаешь ради шикарного приза!

!!! SideX (sidex@real.xakep.ru)

Подмена IP адреса в MS Win Terminal сервисе

BT id 32
Класс design error
Тип эксплойтинга удаленный
Дата 15.11.2001
Уязвимый продукт MS W2K SP 2(1)/XP
Автор sozni sozni@xato.net

Проблема возникает в Терминал сервисе, который на основании бага допускает подмену залоггированного IP клиента. При соединении с сервером сетевой адрес пересылается от клиента как часть Remote Desktop протокола. Сервер прописывает данную информацию, опираясь в первую очередь на RD, а не на стандартные данные TCP/IP реализации.
Баг является скорее теоретической ценностью, нежели практической: эксплойта нет, решения нет, мыслей о применении также не появилось.

Переполнение буфера в ActivePerl perliis.dll

BT id 3526
Класс Boundary Condition Error
Тип эксплойтинга - удаленный
Дата 15.11.01
Уязвимый продукт Activestate ActivePerl 5.6.1.629 (и ранние версии) на базе MS IIS (4.0/5.0)
Автор NSFOCUS Security Team

Последний каприз использования перла в винде - запуск малюсеньких IRC клиентов, вроде slrc'a из win-консоли на базе ActivePerl'a (всего 24К кода). На какое-то время кажется серьезным конкурентом всей ircii'шной братии и даже X-win чудесам. С возвращением в реальность натыкаешься на BT постинги о ненадежности проверенного боем AP'a :(.
PerlIIS.dll - библиотечка, входящая в поставку ActivePerl, предусматривающая организацию perl-поддержки для MS IIS серванта. Либо впадает в кому, унося с собой весь IIS после запроса перл-скрипта с запредельной длинной URL'a. Т.е. в случае посылки сверхдлинного УРЛ-запроса perlIIS.dll совершит обращение к strcpy(), совместив данное действие с пополнением буфера. А там, где пополнение, там и переполнение… При особо умелом составлении URL-запросов атакующий может выполнить определенный код в системе. И в имеющемся случае win'a никакие nobody не спасут: system подло отдаст все твои секреты :(. Эксплойт прост:
$ lynx http://host/cgi-bin/`perl -e 'print "A" x 360'`.pl
Приятен тот факт, что в течение недели со дня отправки инфы по багу в AP появился новый безопасный релиз - билд 630.

BUGTRAQ

D.o.S против Red Hat TUX HTTP сервера

BT id 3506
Класс Boundary condition error
Тип эксплойтинга удаленный
Дата 05.11.01
Уязвимый продукт RedHat TUX 2.1.0-2
Автор Aiden ORawe <a.orawe@ntlworld.com>

Постинг по вопросу серьезного бага в серьезном продукте - серьезная находка для securityFocus-хакера. С каждым днем подобного счастья приваливает все меньше и меньше: то ли кодеры умнеют, то ли advisor'ы научились находить общий язык с кодерами, не распространяя инфу по уязвимостям. Так и RH либо скашивается дырами, характерными для всех ядер Linux'a, либо дает слабину в малозначительном элементе своей поставки. Сегодня гнилым местом дистриба оказался TUX сервер, ориентированный на работу со статичным контентом, кэшем, координацию с другими http-сервантам. Ошибка возникает, когда TUX-демон получает имя хоста повышенной длины при обработке HTTP-запроса. Результатом опасного запроса станет сбой работы демона с последующим kernel panic'ом. Лечением станет банальный ребут. Профилактикой - отказ от работы с TUX'ом или же установка официальных патчей от RH для его детища во всех вариациях от 6.2 до 7.2. Эксплойтеры же качают скрипт, прицепленный к bid'y в BT. Ленивые писари набивают пальчиками: perl -e "print qq(GET / HTTP/1.0\nAccept: */*\nHost:) . qq(A) x 6000 .
qq(\n)" |nc <ip address> <dest_port>
Бывает, что знакомство с продуктом происходит после его упоминания в BT. Возможно, кому-то окажется полезным ТУКС - http://www.redhat.com/docs/manuals/tux/.

Solaris PT_CHMOD баг

BT id 3522
Класс Access Validation Error
Тип эксплойтинга локальный
Дата 08.11.01
Уязвимый продукт Sun Solaris 8.0_x86, Sun Solaris 8.0
Автор Colm MacCarthaigh colmmacc@Redbrick.DCU.IE

Солярa - свободно распространяемая реализация Оси Unix от Sun Microsystems. Обнаруженный баг дарит локальным пользователям возможность прописывать данные на зарестрикченные (имеющие ограничения) терминалы. При обращении новым пользователем к терминалу сохраняются привилегии доступа предыдущего, успешно залогиневшегося хозяина. Т.е. позволяет юзеру свободно писать в чужие терминалы. Самые талантливые спросят о наличии эксплойта и получат ответ, что для воплощения в жизнь коварного глумления над Солякой - sploit не требуется!

Linux Ptrace уязвимость

BT id 3447
Класс design error
Тип эксплойтинга локальный
Дата 18.10.01
Уязвимый продукт Linux kernel 2.2-2.4.10
Автор Rafal Wojtczuk nergal@7bulls.com

При составлении каждого нового выпуска BT проводятся миниопросы по security-спецам: какие постинги по багам наиболее запомнились за последний месяц? Ptrace в ядре Линукса был единогласно признан наиболее интересным и не занял место в начале материала лишь из-за особенности верстки :). Оригинальный постинг описывает два бага, представленных в ядрах 2.2.* (до 19) и 2.4.* (до 9). Мы же отметим уже отмеченный (тавтолог. Cgi b0f =) ptrace, т.к. именно по его вине мы можем получить рута в системе локально. Для ознакомления настойчиво предлагается обратиться к ресурсу Security Focus (или Packet Storm'у, если тебя, как и меня, бесит их новый дизайн :), т.к. передать всю инфу в лаконичный BugTraq не получается.

линия отреза

Уязвимость в Apache mod_usertrack

BT id 3521
Класс environment error
Тип эксплойтинга удаленный
Дата 08.11.01
Уязвимый продукт Apache 1.3.11-20
Автор David Endler

Апач является популярным HTTP-сервером с открытыми сорцами. Эта информация не нова, как и та, что в его поставку включается модуль 'mod_usertrack'. Мод создан для присвоения уникального идентификатора для отдельных веб-сессий и запросов. Генерируемый ID сессии не является случайным и создается на основе используемого IP адреса клиента, системного времени и PID'а Апача в системе. Реальной опасности в связи с данным упущением - не просматривается, в то же время сие может помешать ряду приложений, функционирующих на базе не секьюрных ID. Т.е. баг не мешает существованию Apache и остается помехой лишь програм, завязанным на mod_usertrack и выдаваемых им идентификаторов.

линия отреза

D.o.S 12000ой серии Internet роутеров Cisco

BT id 3534
Класс Failure to Handle Exceptional Conditions
Тип эксплойтинга удаленный
Дата 14.11.01
Уязвимый продукт Cisco IOS 12.0 (ST/SC/S)
Автор Cisco Security Advisory

Бывает, что еще вчера немодная тема сегодня оказывается в самом топе. Так, пару лет назад среди kewl haqsaz оперирование с вражескими «Кисками» казалось необязательным. Сегодня же сложно найти более-менее заметного «деятеля эстрады», не имеющего под контролем пары «2600-ых».
12000 серия Интернет роутеров от Cisco отныне может быть подло опрокинута D.o.S'ом. Неприятности получаются при обработке маршрутизатором весомого потока ICMP-пакетов - прогружается CPU настолько, насколько достаточно для прекращения функционирования системы :). От общего к частному, при удачном эксплойтинге роутер перестает обрабатывать пакеты. Баг обнаружен, как и ряд ему предшествующих, специалистами самой Cisco, так что можно смело верить в реализацию атаки, но и в то, что далее 12000 серии уязвимость не распространяется :(. Эксплойта не требуется - лишь владей ключиками к ping.

линия отреза

В номере:

ДЕКАБРЬ 2001
№36

БЕСПЛАТНАЯ ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ГАЗЕТА

Охлади мозги!

Сколько кулеров у тебя в системном блоке? Наверняка не один, а целая куча. И правильно. В хорошем охлаждении нуждается блок питания, процессор, видеокарта, винчестер и северный мост. А если ты и крутой оверклокер, то охлаждение оперативы тоже не будет лишним. В этом тебе может помочь девайс от знаменитой Thermaltake. Это специальный радиатор с активным кулером на подшипнике скольжения и скоростью вращения 5000 об/мин.

Продаваться столь оригинальное решение будет по цене около 15 бакинских. Интересно, а Thermaltake не собирается делать кулеры для звуковух? ;]

И снова Seagate…

Компания Seagate в последнее время стремительно завоевывает рынок жестких дисков. Благо конкурентов становится все меньше, и прошлые лидеры уже не имеют былого авторитета. На этот раз она объявила о своем новом технологическом прорыве в области плотности записи на магнитные диски. Новая фирменная технология позволит записывать 125 ГБайт на пластину (максимум сейчас - это 40 ГБ)! А это означает, что винчестеры с емкостью по 250-500 гигабайт уже на подходе, а стоимость мегабайта информации в таких носителях снизится до небывало низких величин. Да и интерфейсы с необходимой пропускной способностью, поддерживающие подобные диски, не заставят себя долго ждать. Ух, я бы не отказался от винта на 500 гектар! А ты? ;]

Лазерная атака IBM

Небезызвестная компания IBM решила порадовать юзверей своей новой линейкой дешевых лазерных принтеров Infoprint 1116.

Эта брэндовая модель обладает разрешающей способностью 1200x1200 dpi и скоростью печати 16 стр./мин, что достаточно неплохо для принтеров начального уровня. По умолчанию, он оборудован 8 МБ оперативы, но объем можно увеличить до 72 МБ. Подключается Infoprint 1116 через порт LPT или интерфейс USB. К тому же эта модель может быть укомплектована сетевым интерфейсом и более вместительным лотком для бумаги (стандартный рассчитан на 150 листов). Продаваться новинка будет по цене порядка 420-430 зеленых рублей.

Цифровушка за 80$? Легко…

Именно такой подарок к Новому году преподнесла нам компания Fujifilm. Имя новинки - iX-1.
Как видишь, цифровушка весьма недурна собой и очень компактная. Размеры iX-1 - всего 30x51x124 мм при весе 96 грамм (без двух AAA батареек). Камера имеет фиксированное фокусное расстояние (F3.0, 36 мм в 35 мм экв.). CMOS-сенсор позволяет делать снимки размером 640x480. Конечно, немного, но за такую цену вполне сгодится. К тому же, 8 Мб встроенной флэш-памяти и интерфейс USB позволяют использовать iX-1 в качестве web-камеры или для съемки видеофрагментов. В общем, достаточно привлекательный девайс по весьма соблазнительной цене.

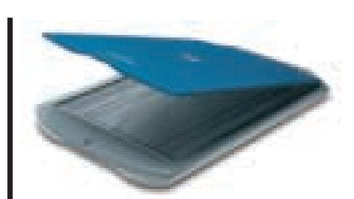
Доктора вызывали?

Кто из нас не запарывал нужные и не очень компакты с софтом и играми? А порой бывает, что столь необходимый компакт вдруг перестает читаться, и розовая птица Обломинго опять замаячит на горизонте. Однако теперь нашлось средство для восстановления дисков - это Game Doctor MD.

С помощью него можно чистить/восстанавливать как CD, так и DVD, CD-R или CD-RW. Работает он на славу и гарантированно убирает отпечатки пальцев, царапины, пыль и другие дефекты поверхности. В общем, если ты очень заботишься о своих зеркальных кругляшках, то можешь нанять для них Доктора МД за 60 баксов с набором расходных материалов.

Продвинутый сканер

Компания UMAX анонсировала новую модель среди USB-сканеров AstraSlim - AstraSlim 600.



Характеристики сканирования у этого девайса высотой всего три сантиметра довольно привлекательны: оптическое разрешение - 600x1200 dpi, интерполяционное - 9600x9600 dpi, а показатель разрядности представления цвета - целых 48 бит, что для сканеров такого уровня большая редкость. В комплекте к AstraSlim 600 будет поставляться программа для обработки изображений Ulead PhotoExpress 3.0 и система распознавания текста Readiris 5.0 OCR. Жаль, правда, что о цене пока ничего не известно.

Креативимся!

Creative всерьез взялась за мультимедийный рынок и продолжает выпускать все новые и новые колонки. На этот раз она предлагает весьма недорогое 5.1 решение для новеньких звуковух Audigy или старых SB Live! 5.1.

Эта акустическая система Creative Inspire 5.1 5300, имеющая цену порядка всего 100 грин.
А ведь характеристики у нее на вполне хорошем уровне. Пять 6-Вт сателлитов и один 18-Вт сабвуфер с деревянным корпусом смогут порадовать отличным звуком как хардкорного геймера, так и юзверей, любящих послушать музыку или посмотреть видео с многоканальным звуком. Кстати, акустика Creative Inspire 5.1 5300 подходит и для старых звуковух, т.к. она умеет еще и расширять четырехканальный звук до 5.1.

Хардкорный трон

Интересно, на чем ты рубишься в гамесах? Нет, я не про комп, а про кресло... На обычной табуретке или стуле? Так ведь они не приспособлены не только для комфортного рубилова в Кваку, но и для реалистичной езды в НФС, полетах на космических кораблях, самолетах, вертолетах и другой крутой технике. Ты думаешь, у меня поехала крыша? Ни фига подобного! Просто компания Nexcient выпустила супер-кресло, вернее даже настоящий трон для продвинутых геймеров.

Жаль, конечно, что эта симпатичная девушка в комплекте не поставляется, но и само кресло может доставить максимум наслаждения :]. Нет, я не извращенец, просто оно имеет целый ряд регулировок, передающих реальные эффекты и ощущения геймеру ;]. Стоит вся эта красота около 400 букazoидов, но за комфорт и реалистичность можно заплатить и больше...

Музыкальное яблочко

Apple впервые решила выпустить девайс, не относящийся к ПК. Эта новинка - MP3 плеер Apple iPod, который имеет размеры не больше пачки сигарет.

Плеер имеет удобную систему управ-

ления и небольшой, но информативный LCD дисплей. А винчестер на 5 гектар позволит записать до 1000 трэков в формате MP3. Довольно неплохо, учитывая то, что обычные HDD-плееры не такие компактные и удобные. Без подзарядки Apple iPod может протянуть от 8 до 10 часов, что говорит о его небольшой прожорливости. Также с ним поставляется фирменная софтина iTunes 2. Стоить же этот HDD-MP3 плеер будет весьма привлекательно - около 400 баков.

Новинка от от Creative.

На сей раз это новая web-камера PC-Cam 600.

Новинка оборудована 16 Мб встроенной памяти (у прошлой модели было всего 8 Мб), а новая CCD матрица позволяет делать снимки с разрешением до 1024x768 (в прошлой - 640x480). Также имеется встроенная вспышка и защита от появления на снимках эффекта "красных глаз". В режиме видеосъемки PC-Cam 600 снимает со скоростью до 30 снимков в секунду при разрешении 352x288 и до 15 кадров в секунду при 640x480. Так что, если у тебя есть свободные 200 грин и тебе необходима отличная веб-камера, то PC-Cam 600 будет весьма неплохим выбором.

Поставь на древний Slot 1 новенький проц!

маешь, это невозможно? И, наверное, не ты один. А тем временем компания PowerLeap разработала адаптер PL-iP3/T, который позволяет процессорам Celeron, Pentium III и даже Tualatin функционировать на старых материнках со Slot 1.

Этот девайс гарантированно работает на следующих матерях:

Abit BF6 Abit BH6;
Asus P3B-F;
Asus P3133;
Asus P2B-DS;
BioStar M6TZF;
Dell Dimension XPS-H;
Dell Dimension XPS-R;
Dell Optiplex GX1 (BIOS A07);
Intel SE440BX-2;
Tyan S1854.

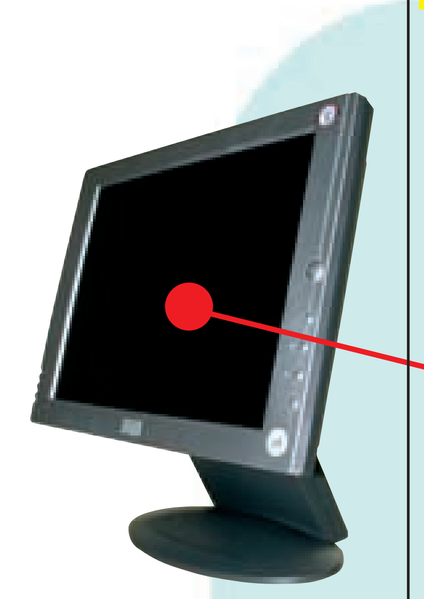
Вот тебе и отличная возможность хорошо проапгрейдиться за минимум зелени. Кстати, и оверклокеры будут весьма довольны - PL-iP3/T позволяет изменять напряжение, питающее процессор и частоту шины. Появиться на наших прилавках он должен в ближайшее время по цене в 30 бакинских.

Волшебные кристаллы!

Константин Буряков aka p0r0h
(p0r0h@real.xakep.ru)

Дарова, приятель! Каждому из нас хочется прожить новый год красивее и лучше, чем прошлый. Так давай же для начала изменим к лучшему если не весь мир, то хотя бы окружающую обстановку. А на что ты смотришь большую часть своего времени? Наверняка, на свой монитор ;]. И что бы нам ни говорили и какие стандарты безопасности ни придумывали, но обычные мониторы на электронно-лучевых трубках жрут порядочно здоровья и подсаживают зрение :[. Так что же делать? Не бросать же своего безотказного друга - компьютер? Конечно, нет! Лучше поменяем прослуживший верой и правдой несколько лет монитор (надеюсь, он не обидится :)). А на что же, собственно говоря, менять? Монитор с диагональю на 2-3 дюйма больше вряд ли изменит ситуацию, а о другой альтернативе ты как-то не задумывался. А зря! Есть еще и жидкокристаллические моники. Что? Говоришь, они стоят немерено бабок? Не фига подобного! К нашей с тобой радости они весьма и весьма подешевели в последнее время. Теперь отличный моник с ЖК-панелью можно приобрести за цену, сравнимую с обычными 17-дюймовыми моделями. А вот остальное сравнение пойдет явно не в пользу привычных 15-шек и 17-шек. Мало того, что они полностью безопасные, приятны для глаз, очень стильные и удобные, занимают на рабочем столе гораздо меньше места, но даже полезная площадь изображения у 15-дюймовой жидкокристаллической панели практически такая же, как и у 17-дюймовой на ЭЛТ (электронно-лучевых трубках - именно такой, скорей всего, стоит и у тебя). Так у тебя остались еще какие-нибудь сомнения в крутости и рулезности ЖК-моников? ;]. В любом случае ознакомиться с конкретными моделями и выяснить, нужен ли тебе такой девайс, наверняка будет не лишним :].

NEXT



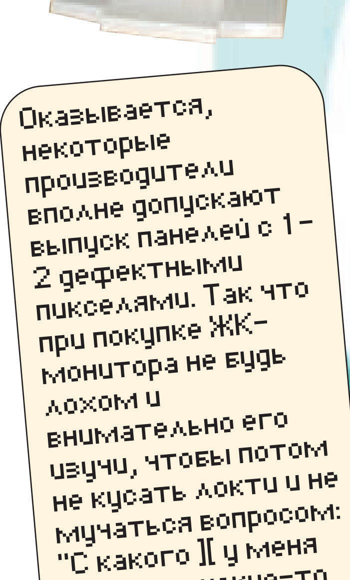
Экскурс в историю и тенденции развития

Прежде чем приступить к описанию моделей и показанных ими результатов в тестах, расскажу немного о самой технологии, применяемой в ЖК-мониторах, и особенностях этих панелей. О значительно упавших ценах я уже говорил, но это не единственная приятная новость :]. Дело в том, что и качество этих девайсов значительно возросло. Если раньше им в упрек ставилась их инертность и некоторая заторможенность в динамических сценах (например, в горячо любимых нами игрушках), то теперь с этим у практически всех новых моников все шоколадно. Сказывается применение новых и улучшенных технологий. Единственное, что пока нуждается в доработке - это угол обзора. А так по-прежнему приходится настраивать расположение экрана перед смотрящим так, чтобы изображение по всей площади выглядело естественно. Что еще новенького? В некоторых моделях появился цифровой интерфейс DVI, и пускай моников, поддерживающих его, пока еще мало, но прогресс налицо :].

SYSCOM MSC-510

http://www.syscom3000.ru

Открывает наше тестирование не очень известная модель, но в то же время достаточно интересная. Дизайн/эргономика у нее вполне стандартны, но в то же время сам экран можно закрепить на стене, чем может похвастаться не каждый моник (представь выражение лица твоих корешей или подружек, увидевших такую картину ;)). Блок питания выносной, но как инородное тело на рабочем столе смотреться не будет. Максимальное разрешение, как и у всех "пятнашек", - 1024x768 (при рефреше 75 Гц). Отмечу также, что хоть и MSC-510 модель - мультимедийная, но аудиошнур для активации колонок поставляется лишь дополнительно, а в стандартной поставке отсутствует (это стремление сэкономить или признание отстойного звучания этих динамиков? ;)). Кнопки же управления чересчур маленькие и неудобные, а само меню настройки довольно быстро исчезает, так что приходится не тормозить и все делать быстро. Изображение достаточно четкое и приятное для глаз - никаких проблем в игрушках и при отображении документов замечено не было. Правда, в Nokia Monitor Test наблюдались небольшие проблемы (например, в режиме resolution). А так все вполне добротно, но без особых изысков. Например, удобством этот монитор не блещет - подставка статичная и сильно вращать монитор не позволяет (лишь вверх-вниз на 40-45°). Следовательно, ни о каком портретном режиме речь не идет. Впрочем, и позиционируется он как бюджетная модель и свои деньги вполне оправдывает. Угол обзора позволяет лишь смотреть на изображение непосредственно перед монитором - шаг в сторону, и изображение уже кажется не таким ярким, да и цвета существенно искажаются (в характеристиках угол обзора составляет 60° по горизонтали и 45° по вертикали). Но особо радует цена SYSCOM MSC-510 - всего 400-410 бакинских.
Оценка: ★★★★★★



Оказывается, некоторые производители вполне допускают выпуск панелей с 1-2 дефектными пикселями. Так что при покупке ЖК-монитора не будь лохом и внимательно его изучи, чтобы потом не кусать локти и не мучаться вопросом: "С какого][у меня на экране какие-то галимые темные точки?".

Philips 150B2B

http://www.pcstuff.philips.com/

Девайс от Philips производит сначала благоприятное впечатление. Опрятный и стильный внешний вид может порадовать очень многих юзверей. Но, как оказалось потом, с другими параметрами у него не все так гладко. Больше всего же понравилась отличная регулировка

Вскрытие

На чем же основаны жидкокристаллические панели? Конечно, можно уйти в дебри применяемых технологий, но я, пожалуй, уделю немного внимания самому главному и интересному - матрицам. Наиболее распространенными среди них являются пассивные и активные. Если первые все еще встречаются в ноутбуках, то в настольных мониторах используются исключительно активные панели - TFT (Thin Film Transistors). При их изготовлении используются транзисторы на стеклянной подложке, формирующие пиксел из трех цветных точек (а ты думал, все очень просто ?;)). Соответственно, если какой-нибудь транзистор прикажет долго жить, то на экране появится ничем не устранимое маленькое пятнышко. Причем такая лажа может случиться даже на заводе, а не после нескольких лет юзанья такого моника. И ты думаешь, такие моники сразу отбраковываются? Оказывается, некоторые производители вполне допускают выпуск панелей с 1-2 дефектными пикселями. Так что при покупке ЖК-монитора не будь лохом и внимательно его изучи, чтобы потом не кусать локти и не мучаться вопросом: "С какого][у меня на экране какие-то галимые темные точки?". Ну да ладно, не буду о грустном, а расскажу про основные фишки LCD-дисплеев. Самая заметная и ключевая особенность - "утонченный" дизайн. Такой моник будет украшением любого стола их обладателя. Причем в целях еще большего "похудания" в некоторых моделях используют даже внешний блок питания, который можно разместить в неприметном месте рядом с системным блоком. К тому же, кроме эстетической цели, вынос блока питания имеет цель и практическую - в случае его поломки или сгорания не пострадает сам монитор :]. Также нельзя не упомянуть такую возможность ЖК-мониторов (какую не встретишь у обычных дисплеев), как просмотр изображения в панорамном либо портретном режимах. Для этого крепление панели изготавливается так, чтобы она могла поворачиваться на 90° вокруг оси зрения юзера. С такой фишкой очень удобно бродить по Инету и просматривать документы в таком виде, как они выглядели бы при печати. А теперь, после того как мы познакомились с рынком ЖК-мониторов в целом, перейдем непосредственно к тестированию.

положения монитора по углам наклона и поворота, высоте и вертикального формата изображения. Также можно повернуть экран на 90˚ и работать в портретном режиме (кстати, очень хороший софт для работы в этом режиме имеется на http://www.portrait.com) - в общем, он может и постоять за себя, и полежать за других :]. Хотя настройки достаточно богаты и удобны, но повозиться с ними пришлось довольно долго, чтобы оптимально настроить эту ЖК-панель. Хорошо, меню управления гораздо удобней, чем у прошлой модели и особых напрягов не вызвало. Что касается качества изображения, то без нареканий не обошлось. Дело в том, что текст в документах или в веб-страницах очень сильно размазывался при скроллинге. А в остальном Philips 150B2B проявил себя вполне приемлемо. И в игрушках, и в серьезном Nokia Monitor Test. Угол обзора оставляет больше пространства для маневра, чем в SYSCOM MSC-510, но все равно работать можно только непосредственно находясь перед монитором. Вот если он не стоил под 600 баксов, то был бы хорошим выбором, а так крепенький середнячок-с...

Оценка: ★★★★★★

RoverScan Slim Pro

http://www.roverscan.com/

Этот девайс сразу привлекает тем, что собран в России. Это заставило меня ожидать какого-нибудь подвоха, но опасениям моим не суждено было сбыться. Первый шок наступил, когда Slim Pro выдал на экран картинку в 1280x1024. "Че за фигня?" - подумал я, все остальные пятнашки выдавали не выше 1024x768. Как оказалось, моник этот совсем не простой, а 15.7". Казалось бы, всего 0.7", а разрешение уже как на ЖК-ой семнашке! Как при отображении текста и графики, так и в игрушках монитор вел себя превосходно. Nokia Monitor Test тоже не показал никаких отклонений, что вызывает уважение к этой модели. Углы обзора также оказались выше, чем у прошлых моделей, и с ними уже не будешь сидеть, словно приклеенный к стулу. RoverScan Slim Pro сделан в России, поэтому руководство на русском содержит необходимую информацию по установке и настройкам. Странно, что в меню не было поддержки русского языка, но производитель уверяет, что работает над этим. Выполнен монитор в довольно строгом стиле, но удобство и функциональность от этого никак не пострадали. Скорее наоборот - классические кругленькие кнопки удачно вписываются на фоне общего дизайна модели, и с ними достаточно удобно и приятно работать. Короче, если нужен классный монитор с 1280x1024, а выкладывать за ЖК-шную семнашку больше штуки буказоидов ломает, выбирай RoverScan Slim Pro, ведь стоит вся эта красота всего 600 американских буказоидов.

Оценка: ★★★★★★★

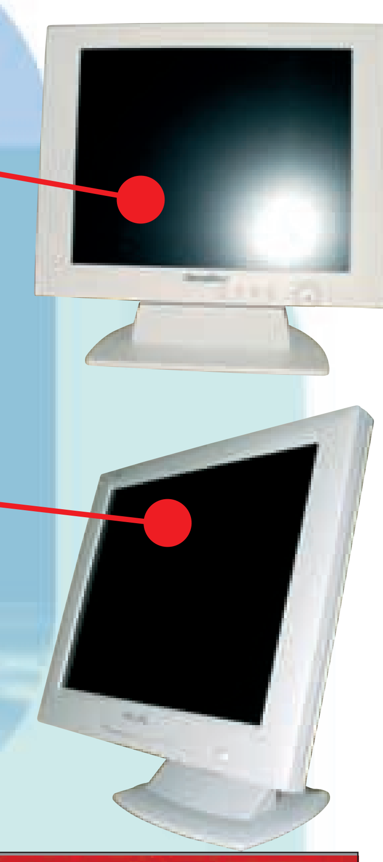
3-е место, лучшая покупка

CTX PV520

http://www.ctxintl.com

Этот ЖК-монитор от славной компании CTX обладает стильным и приятным дизайном. Цвет - серый металлик. Кнопки управления расположены не как обычно под дисплеем, а вынесены справа. Благодаря этому сам экран визуально кажется больше. Настройки дисплея радуют свои удобством и функциональностью - настроить можно все необходимые параметры. Кнопки управления легко нажимаются и никаких проблем не доставляют. Впрочем, в особой настройке CTX PV520 и не нуждается - просто под-

NEXT



Волшебные кристаллы!

Константин Буряков aka p0r0h

Только посмотри на этих красавцев! Любой из них может стать украшением рабочего стола. А сколько остается рабочего места? Просто сказка! Места хватит не только для кучи железяк и всевозможного хлама, но и пару батлов пива всегда будут под рукой, без угрозы быть опрокинутыми на многострадальную клаву.

ключил монитор, и уже можно с комфортом работать. Поэтому отсутствие документации на русском языке не воспринимается в штыки. Дисплей можно развернуть на 90° и работать в портретном режиме с фотографиями, документами или web-страницами. К тому же на диске, идущем в поставке, нашелся весь необходимый софт для этого режима. Угол обзора радует глаз и никаких приступов агрессии не вызывает :]. Но особенно порадовала четкость текста, а также насыщенные и натуральные цвета. Это лишний раз подтвердили Nokia Monitor Test и несколько запущенных игрушек и видеофайлов. В общем, этот монитор придется по вкусу очень многим юзверям, к тому же он обладает весьма привлекательной ценой в 530-540$ для панели такого качества.

Оценка: ★★★★★★★★★

2-е место, лучшая покупка

ViewSonic ViewPanel VP150m

http://www.viewsonic.ru/

Эту компанию, думаю, особо представлять не надо. И так все наслышаны о великолепном качестве ее девайсов. Вот и эта модель не стала исключением. Хотя дизайн несколько и уступает монику от CTX, но по функциональности и удобству использования его превосходит. Экрану, как и любви, все плоскости покорны - его можно вращать и нагибать в любом направлении/положении :]. Само собой, присутствует возможность работы в портретном режиме, а большая книжица-мануал и два диска с софтом позволяют отлично настроить ViewPanel VP150m не только для этого режима. При прокрутке документов и веб-страниц текст не размазывается, как, например, в модели от Philips. Да и само качество изображения и текста выше всяких похвал. Еще одна примечательная особенность этой ЖК-панели - функция "картинка в картинке" для видеовхода или второго источника сигнала. Где бы ты ни использовал этот монитор, в игрушках, при работе с качественными изображениями, верстке текста и т.д., - везде он будет радовать отличным изображением. Кстати, ViewPanel VP150m оборудован

Модель	Угол обзора по горизонтали/вертикали	Строчная развертка, кГц	Кадровая развертка, Гц	Максимальное разрешение	Контраст-ность	Яркость, cd/m2	Дополнительные фишки
SYSCOM MSC-510	60/45°	31-60	56-75	1024x768@75Гц	250:1	250	Динамики, USB-вход
Philips 150B2B	75/60°	30-61	56-76	1024x768@76Гц	200:1	200	1 вход и 4 выхода USB, "портретный" режим
RoverScan Slim Pro	70/60°	30-80	55-75	1280x1024@60Гц	250:1	200	"Портретный" режим
CTX PV520	60/55°	30-60	58-75	1024x768@75Гц	350:1	200	"Портретный" режим
ViewSonic ViewPanel VP150m	80/80°	30-62	50-75	1024x768@75Гц	300:1	250	"Портретный" режим, цифровой вход, динамики
NEC MultiSync LCD1530V	60/45°	31-60	56-75	1024x768@75Гц	250:1	200	Цифровой вход
NEC MultiSync LCD1525M	60/45°	24-60	56-75	1024x768@75Гц	250:1	200	1 вход и 4 выхода USB, динамики
IBM T54A	60/50°	31-70	50-160	1024x768@75Гц	300:1	200	-
Bliss 1500	85/80°	21-61	50-90	1024x768@85Гц	200:1	200	"Портретный" режим
Daewoo L510B	60/45°	30-62	50-85	1024x768@75Гц	200:1	200	-
SAMSUNG SyncMaster 151S	60/70°	30-61	50-75	1024x768@75Гц	330:1	250	USB-вход
SAMSUNG SyncMaster 151B	60/70°	30-61	50-75	1024x768@75Гц	330:1	250	USB-вход, динамики
LG FLATRON LCD 563LE	60/45°	31-61	56-75	1024x768@75Гц	200:1	200	-
LG FLATRON LCD 575LE	60/45°	31-69	56-85	1024x768@85Гц	200:1	200	-
SONY SDM-M51	70/60°	28-64	48-75	1024x768@75Гц	300:1	200	Динамики
Hyundai ImageQuest L50A	60/45°	31-69	44-87	1024x768@85Гц	200:1	200	-
Acer FP581	75/70°	31-60	56-75	1024x768@75Гц	350:1	250	Динамики
Orange freshView IM510F	65/60°	30-60	50-75	1024x768@75Гц	300:1	200	Динамики
Scott SLCD015L	60/50°	30-60	50-75	1024x768@75Гц	300:1	200	-

цифровым DVI, так что его можно подключить не только через аналоговый видеокабель, но и через цифровой. Также к плюсам этого моника можно отнести наличие встроенных колонок. Звук из них, конечно, понятно какого качества, но для офиса или для юзверей, не отличающихся тонким слухом, вполне может подойти. Угол обзора по горизонтали и вертикали составляет 80°, и сомнений в этом не возникает :]. К моменту выхода этого обзора цена на этот девайс должна сильно упасть, и тогда ViewPanel VP150m будет отличным выбором.
Оценка: ★★★★★★★★★
1-е место, выбор][

NEC MultiSync LCD 1530V

http://www.nec.com/

Дизайн этого моника придется по вкусу приверженцам классического стиля. Разве что кнопок управления очень много, что несколько портит внешний вид. Само меню настройки очень мелкое, поэтому приходится всматриваться, что же там такое я изменяю и улучшаю :]. Монитор поддерживает цифровой интерфейс DVI, так что ты вполне можешь ощутить все его достоинства (не бойся - не мужские :)). Что касается качества изображения, то, признаюсь честно, я ожидал от NEC'а большего. Да, текст очень четкий, цветопередача насыщенная и яркая, Nokia Monitor Test никаких отклонений не выявил, но в то же время при скроллинге веб-страниц и прокрутке документов достаточно заметно, как "размывается" текст. Угол обзора тоже не самый большой, но и просят за LCD1530V не особо много - 530 буказоидов.
Оценка: ★★★★★★

NEC MultiSync LCD 1525M

http://www.nec.com/

Вторая модель от NEC в нашем тестировании. Выполнена она немного получше, чем LCD1530V. Подставка очень удобная и позволяет вращать экран в любом направлении, а встроенная аудиосистема обеспечивает достаточно хорошее качество звучания. Настройка ЖК-панели хоть и осуществляется с помощью достаточно большого количества кнопок, однако настолько продумана, что не вызывает у юзверей никаких затруднений. Четкость текста выше всяких похвал, да и цветопередача оставляет самые благоприятные впечатления. Изображение в сложных сценах (игрушках и видео) радует своей реалистичностью. Инертность же находится на вполне допустимом уровне, впрочем, как и углы обзора.

В общем, неплохой выбор за 630-640 баксов.
Оценка: ★★★★★★★

IBM T54A

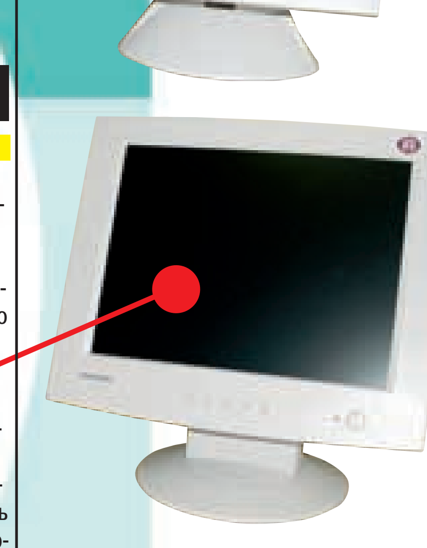
http://www.ibm.com/ru/

Достав IBM из коробки, я испытал одновременно чувство ностальгии и уважения к этой фирме - слишком многое она сделала для мира ПК и не только. Сам моник тоже внушает уважение - красивый дизайн, правильные формы и черный цвет прекрасно впишутся в любой интерьер и будут прекрасно смотреться на любом рабочем столе. Подставка позволяет плавно менять положение экрана, а волнистые плоские кнопки не только очень удобны для навигации по меню настроек, но и очень хорошо смотрятся. Однако удобство настройки и подключения я всегда ставил на второстепенный план, ведь эту операцию юзверю достаточно хорошо провести всего один раз и потом долгое время не вспоминать о ней, а именно работать с различными текстами и изображениями приходиться все оставшееся время. Так что превыше всего нужно ставить именно качество картинки. И если с четкостью, яркостью и цветопередачей у IBM все в ажуре, то с инертностью не все так гладко. Не скажу, что размытие картинки при активном перемещении объектов на экране или при прокрутке документов и веб-страниц было очень заметно, но все-таки немного напрягало. Поэтому IBM T54A и не позволил считать себя одним из лидеров обзора. В остальном же практически не к чему придраться. Жаль только, что IBM T54A нельзя юзать в портретном режиме. Стоит же эта панель вполне прилично (брэнд как-никак :)) - около 600 вечнозеленых.
Оценка: ★★★★★★★

Bliss 1500

http://www.bliss.ru/

Довольно-таки недорогой мультимедийный монитор со встроенными колонками. Честно говоря, от столь дешевого монитора (около 500 баксов) сложно было ожидать сверхвысокого качества, но, в принципе, он показал себя вполне прилично. Хотя дизайн не особо изящный и смотрится довольно просто, но с эргономикой у него все в порядке. Можно установить экран в различных положениях, в том числе и в портретный режим. Небольшой внешний блок питания можно незаметно разместить за системным блоком. Навигация по меню настроек особых хлопот не доставляет. Автоподстройка довольно хороша, но сильно зависит от частоты/разрешения и иногда не справляется с муаром. Картинка довольно яркая и четкая. Впрочем, при масштабировании было заметно, как мелкие буквы превращаются в размытые кляксы, что не есть гуд. Углы обзора порадовали - с этим у Bliss все шоколадно. Так что эта модель будет хорошим выбором юзерам, стремящимся уложиться в минимум денег при покупке ЖК-моника.
Оценка: ★★★★★★



Daewoo L510B

http://www.daytek.ca/

Еще одна довольно недорогая ЖК-панель (около 500-510$). В отличие от модели Bliss, блок питания встроенный, однако на дизайне это практически не отразилось. Монитор довольно тонкий и внешне производит приятное впечатление. Конечно, за столь низкую стоимость сложно было ожидать высокого качества, что незамедлительно сказалось на большой инертности изображения - размывчатость текста может несколько утомить при серфинге по Инету и при просмотре текстовой инфы. К углам же обзора и насыщенности/четкости цветовой палитры никаких претензий нет.
Оценка: ★★★★★★

SAMSUNG SyncMaster 151S

http://www.samsung.ru/

Самсунг преуспел и на рынке ЖК-мониторов. Представленная модель лишний раз это подтверждает. Кнопки для настройки моника вынесены на правую панель, что положительно повлияло на внешний вид

Константин Буряков aka p0r0h

SyncMaster 151S. Навигация по меню, правда, не очень удобная, но зато позволяет сделать довольно гибкую настройку. Кстати, в комплекте идут подробное руководство на русском и диск с софтом и драйверами. Огорчило только то, что работа в портретном режиме не предусмотрена. Изображение же радует своей насыщенностью и четкостью. Инертность картинки при активном скроллинге практически незаметна, что, безусловно, неплохо для моника в этом ценовом диапазоне. В общем, достаточно удачная модель с хорошим соотношением цена/качество.
Оценка: ★★★★★★★

SAMSUNG SyncMaster 151B

http://www.samsung.ru/

Модель 151B отличается от 151S только наличием встроенных колонок и радикально черным цветом. В остальном же эти модели практически идентичны как по качеству картинки, так и по функциональности. Так что, обладая 500-540$, ты вполне можешь выбрать между этими моделями и не разочаруешься.
Оценка: ★★★★★★★★★
2-е место, лучшая покупка

LG FLATRON LCD 563LE

http://www.lg.ru/

LCD 563LE внешне мало чем отличается от классических пятнашек. Эргономика тоже достаточно стандарта - большого выбора в расположении экрана нет, да и кнопкам инженерам LG следовало бы уделить побольше внимания. Но, как оказалось, моник вполне компенсировал все эти недочеты своей прекрасной картинкой. Все цвета четкие и яркие. Эффект размытия изображения при скроллинге, конечно, есть, но, по сравнению с другими моделями, не так заметен. К углам обзора особых претензий нет - все в норме. В общем, свою цену в 460-470 зеленых рублей LG 563LE вполне оправдывает.
Оценка: ★★★★★★

LG FLATRON LCD 575LE

http://www.lg.ru/

Еще одна панель от LG. Подставка более оригинальная и удобная, чем у прошлой модели. Но все же не допускает вращения в плоскости стола. Меню управления предельно просто, но в то же время радует своей изящной полупрозрачностью. Сенсорные кнопки настройки расположены в виде традиционного креста, что довольно удобно. Качество картинки очень схоже с моделью 563LE, но эффект размытия изображения немного поменьше. Кстати, эта модель даже не требует особой настройки - заводские установки уровней яркости и контрастности на высоте. Стоит же эта модель около 500 вечнозеленых.
Оценка: ★★★★★★★

SONY SDM-M51

http://www.sony.ru/

Сони - это всегда Сони. Ожидать какой-нибудь халтуры от нее не приходится. Традиционно высокое качество всегда было присуще этой компании. Впрочем, и цены на ее модели особо низкими не были. В линейке LCD мониторов Sony модель SDM - M51 одна из самых простых. Однако достоинства этого моника все же перевешивают высокую цену (порядка 630-650$). Отличный дизайн, удобство настройки и прекрасное качество изображения склоняют чашу весов в свою пользу. Но все же волью ложку дегтя в эту бочку меда: есть небольшой шлейф при скроллинге сайтов и документов, звук из встроенных колоночек оставляет желать лучшего и с SDM-M51 нельзя работать в портретном режиме. Так что, если он тебя может не устроить по этим параметрам, то лучше обрати внимание на другие модели.
Оценка: ★★★★★★★

Hyundai ImageQuest L50A

http://www.hmm.ru/

Очень интересная модель от очень интересной фирмы (не только по названию :)). Жаль только, внешний черный блок питания совсем не смотрится на фоне этого белого моника. А в остальном инженеры и дизайнеры достаточно оригинально подошли к эргономике. Подставка очень удобная и позволяет наклонять моник практически в любом положении (только без пошлостей!;)).

Модель	Качество изображения	Технические характеристики	Дизайн и эргономика	Удобство эксплуатации	Средний балл
SYSCOM MSC-510	7	7	5	5	6
Philips 150B2B	6	7	6	7	6,5
RoverScan Slim Pro	7	7	7	7	7
CTX PV520	9	9	9	9	9
ViewSonic ViewPanel VP150m	10	9	9	10	9,5
NEC MultiSync LCD1530V	7	7	6	6	6,5
NEC MultiSync LCD1525M	7	7	7	7	7
IBM T54A	7	7	8	7	7,3
Bliss 1500	6	6	6	7	6,3
Daewoo L510B	6	7	7	6	6,5
SAMSUNG SyncMaster 151S	8	8	7	7	7,5
SAMSUNG SyncMaster 151B	9	9	9	9	9
LG FLATRON LCD 563LE	7	7	6	6	6,5
LG FLATRON LCD 575LE	7	7	7	6	6,8
SONY SDM-51	7	7	9	7	7,5
Hyundai ImageQuest L50A	7	6	7	6	6,5
Acer FP581	7	8	8	7	7,5
Orange freshView IM510F	6	6	7	7	6,5
Scott SLCD015L	6	6	6	6	6

Текст очень четкий, цвета яркие и насыщенные - все это внушает доверие. Вот если бы решили проблему со шлейфом при скроллинге текстовых документов и очень маленьким углом обзора (уже при небольшом смещении относительно монитора изображение теряет яркость), то было бы совсем все замечательно. Однако сложно ожидать от модели дешевле 500 бакинских качества 1000-долларовых панелей...

Оценка: ★★★★★★

Acer FP581

http://www.acer.ru

Эта модель обращает на себя внимание оригинальностью и изяществом дизайна - очень органично смотрится на любом рабочем столе. Сам монитор выглядит даже гораздо меньше и легче, чем на самом деле, а ведь в нем даже есть встроенная акустическая система средней паршивости. Но, как говорится, тощая корова еще не газель, вот и инженеры Acer уделили пристальное внимание не только дизайну и эргономике :]. В FP581 имеется продуманная система настройки, очень неплохое качество изображения, и все это за весьма привлекательную цену в 450 у.е.

Оценка: ★★★★★★★

Orange freshView IM510F

http://www.cadpipe.com

На сей раз ко мне попал мультимедийный ЖК-монитор семейства апельсиновых :]. Кроме встроенных пищалок, этот "апельсинчик" какими-нибудь дополнительными фишками вроде возможности работать в портретном режиме похвастаться не может. Да и подставка довольно статичная и позволяет только немного менять положение экрана по вертикали. А в остальном особых претензий нет. FreshView IM510F хорошо показал себя и в Nokia Monitor Test, и в игрушках, и при просмотре высококачественных фоток и видео. Дизайн вполне стандартен, а углы обзора и инертность далеки от идеальных показателей, но вполне приемлемы для моника с такой ценой (420-430$).

Оценка: ★★★★★★

Scott SLCD015L

http://www.scott.ru

Самые горячие девки - в бане, а самые дешевые мониторы у Scott :]. Вот и эта ЖК-модель не стала исключением. Посмотрим, что же нам все-таки предлагают за 420-430 буказоидов? Пожалуй, самый простой дизайн их всех протестированных моделей, не менее простая эргономика (к примеру, экран может лишь немного менять положение по вертикали, а про "портретный" режим можно и не заикаться). Матрица очень чувствительная, так что требует к себе очень бережного отношения. К сожалению, четкой и яркой цветопередачей SLCD015L не отличается. Да и размытие изображения при активных сценах дает о себе знать. С углами обзора все шоколадно, как и у более дорогих моделей. В общем, свои деньги эта панель оправдывает, но не более того...

Оценка: ★★★★★★

Apple

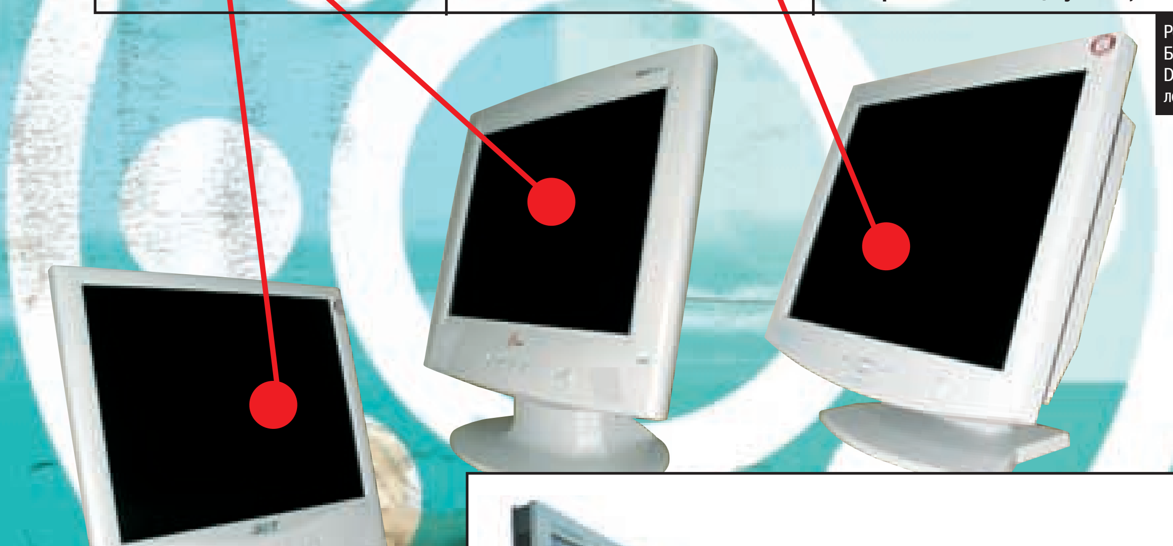
Не удивляйся. Просто нам удалось поработать за изысканным Макинтошем (Power Mac G4). А ведь знаешь, у него тоже ЖК-моник. И ещё какой! За именем Apple Studio Display 15 скрывается, облаченный в стильный полупрозрачный корпус, красавец. Воссоединение с системным блоком поражает своей продуманностью и простотой - к фирменному разъему Apple Display Connector (ADC) подключается единственный кабель, передающий цифровой и USB-сигнал, а также питание. Благодаря этому существенно уменьшается количество проводов, которые мозолят глаза. Встроенный двухпортовый USB-концентратор, расположенный на обратной стороне Apple Studio Display, позволяет подсоединять дополнительные девайсы. А с помощью сенсорной кнопки на передней панели монитора можно включать компьютер, переводить его в "спящий режим" или выключать. Однако помимо внешней красоты и функциональности этот моник сочетает в себе полностью цифровой интерфейс с отличным жидкокристаллическим экраном, обеспечивающим большую яркость (230 кд/м2), четкость и контрастность (300:1), чем подобные модели других производителей. Apple Studio Display поддерживает режим 1024x768 точек при отличной яркости, четкости и отсутствии искажений. Кроме того, радуют обширные углы обзора - 120° по горизонтали и 90° по вертикали. В общем, ценители прекрасного качества изображения да и просто любители изящных и стильных вещей могут вплотную присмотреться к Apple-вской платформе.

Монитор предоставлен компанией Apple IMC. www.apple.ru

Мысли вслух

После этого теста вся X-Crew реально подсела на ЖК-мониторы. Супер-фишка, глаза не устают совершенно, да и свободного места на столе становится немерено. А если еще учесть, что 15' ЖК-монитор стоит почти столько же, сколько 17' обычный монитор (при том, что у ЖК пятнашки видимая область, как у 17-го), то... В общем, мы уже все планируем переходить на LCD-технику :).

Редакция][выражает благодарность фирмам Белый Ветер, DPI, DVM Group, Hyundai, Технотрейд, Digital Machines, Sony, СКИД, Alliance за предоставленные для тестирования образцы мониторов.



USR - ЭТО НАШЕ ВСЕ

Андрей Ваваев,
руководитель проекта USRmodem.ru

Как появилась компания U.S.Robotics

Начало семидесятых годов - эра бурного роста микропроцессорных технологий и становления основных направлений компьютерного бизнеса. За несколько лет полупроводниковая промышленность выросла практически из ничего в громадную индустрию с оборотом в миллиарды долларов. Многие известные сегодня компании создавались талантливыми инженерами и предпринимателями именно в то время. К 1977 году, когда стоимость процессоров в очередной раз снизилась вдвое, о потенциальных возможностях персональных ЭВМ начали задумываться во многих компаниях. MITS (Micro Instrumentation Telemetry Systems) разработала микрокомпьютер "Альтаир" на базе процессора Intel 8080 с оперативной памятью 1Kb и языком программирования Basic, написанным Биллом Гейтсом и Полом Алленом из Micro-Soft (так выглядело первое название этой организации). Компьютер стоил около 400$ и потому был доступен многим. Вскоре появился ПК Apple и многие другие. При широком распространении персональных компьютеров возрастала необходимость в устройствах связи, способных передавать данные на большие расстояния.

В 1976 году молодые выпускники чикагского университета Пол Коллард, Том Россен, Стэн Меткалф и Стефен Мука во главе с Кейси Коуэллом создали свою фирму и назвали ее U.S.Robotics. Название они взяли из повести известного писателя-фантаста Айзека Азимова "Я Робот". В повести Азимова рассказывается о гигантской компании-монополисте U.S.Robots по производству говорящих роботов. Наверное, мечтая создать такую же крупную компанию, молодые бизнесмены решили назвать свою маленькую фирму U.S.Robotics, хотя она и не имела никакого отношения к роботам. Стартовый капитал составлял около $200 в виде компьютерных комплектующих, необходимых для начала работы, а офис находился в помещении, принадлежащем отцу Тома Россена, возле военно-морских складов Чикаго. Кэйси Коуэлл стал главой компании и оставался ею почти 20 лет.

Первой идеей было создание терминала для ЭВМ, но потом все же решили разрабатывать акустические устройства, преобразующее цифровые данные, поступающие от компьютера, в звуковой сигнал, чтобы его можно было передать на другой удаленный компьютер по обычной телефонной сети. Такое устройство называется Acoustic Coupler - прообраз современного модема. Его не надо подключать к телефонной линии, а достаточно приложить к телефонной трубке, чтобы звук передавался на удаленную сторону. В 1978 году фирма предлагала свои первые Acoustic Couplers, работающие на скорости 300 бит/сек. Поначалу продажи шли очень вяло, и двое из основателей (Том Россен и Стэн Меткалф) покинули U.S.Robotics в первый же год, не веря в успех предприятия. Но несколько знаменательных событий, произошедших в течение последующих двух лет, кардинально изменили ситуацию.

Так, в 1978 году Деннис Хайес основал компанию Hayes Microcomputer Products и уже в следующем году выпустил на рынок Micromodem II на 110/300 бит/сек для персональных компьютеров Apple II. Еще более важное событие произошло в 1980-м, когда Hayes Microcomputer выпустила Smartmodem 300, так называемый "умный модем", который умеет воспринимать AT-команды и позволять пользователю в интерактивном режиме управлять модемом. Набор AT-команд фирмы Hayes быстро стал фактическим стандартом, а модемы, поддерживающие его, теперь называются Hayes-совместимые. В 1979 г. Международный Консультативный Комитет по Телеграфии и Телефонии (CCITT) принимает первую модемную рекомендацию V.21, определяющую стандартный протокол модуляции на скорости 300 бит/сек., а в 1980-м - рекомендацию V.22 на 1200 бит/сек. Эти события во многом предопределили развитие модемной индустрии, а стандартизация протоколов и единой системы команд позволила производителям разрабатывать максимально совместимые друг с другом изделия.

Все это сразу отразилось на делах фирмы U.S.Robotics. Рост популярности персональных компьютеров и увеличение объемов их продаж привели к такому же спросу на устройства связи, и это не могло не сказаться на улучшении финансового положения U.S.Robotics. В 1984 году U.S.Robotics уже перебирается в просторную штаб-квартиру в Скоки (пригород Чикаго).

Courier и HST

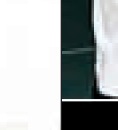
В 1984 году в Женеве на заседании Комитета CCITT была утверждена очередная рекомендация на передачу данных по телефонным сетям общего пользования V.22bis, описывающая дуплексную передачу данных со скоростью до 2400 бит/сек. В том же году на международной выставке COMDEX'84 многие компании представили свои разработки модемов

V.22bis, а в 1985 году U.S.Robotics объявляет о выпуске своего нового модема Courier 2400.

Модем был выполнен в большом черном корпусе с многочисленными красными индикаторами на передней панели и выглядел очень солидно. Стоила эта штука безумно дорого - около $1000, а в основу модема легли микроконтроллер Intel 8031 и процессор обработки сигналов TMS32020 фирмы Texas Instruments. Спустя два года фактически этот же модем, но с другой микропрограммой выпускается под названием Courier HST 9600. В дальнейшем все новые разработки U.S.Robotics велись преимущественно на процессорах Intel и Texas Instruments.

Протокол HST (High Speed Technology), несмотря на свою простоту, позволил значительно поднять скорость, не изменяя при этом аппаратной базы модема. По сути HST это полудуплексный протокол, представляющий собой урезанную версию V.32 и не позволяющий передавать данные в обоих направлениях одновременно. Поэтому ему требуется значительно меньше вычислительных ресурсов, чем в случае с дуплексным протоколом V.32. Помехоустойчивость HST значительно выше, т.к. отсутствует сложная процедура эхокомпенсации. Если другим фирмам для производства модема 9600 с протоколом V.32 приходилось разрабатывать другую, более мощную аппаратуру, то U.S.Robotics убил сразу двух зайцев: с помощью фирменного протокола HST удалось создать одновременно и высокоскоростной, и помехоустойчивый модем, причем без существенных капиталовложений в производство. Новая цена на Courier HST 9600 в 1987 году составляла $995, а внешний вид по сравнению с Courier 2400 не изменился.

В 1988 году компания U.S.Robotics вынуждена переработать архитектуру своего модема Courier, так как новый дуплексный протокол V.32, принятый Международным Комитетом CCITT, требует значительно больше вычислительных ресурсов, нежели предыдущий V.22bis. Сердцем модема стал 188-ой микроконтроллер от Intel, плюс более мощный сигнальный процессор TMS320C25. Модем назвали Courier Dual Standard (поддерживающий два стандарта: V.32 и HST), а начальная цена была точно не для бедных студентов - $1500. Отметим, что с самого начала модемы Courier позиционировались на рынке как устройства бизнес-класса для корпоративных поль-



USR - ЭТО НАШЕ ВСЕ

Андрей Ваваев,
руководитель проекта USRmodem.ru

В нашей стране история модемов вообще и U.S.Robotics в частности неразрывно связана с историей развития сети FIDO.

зователей и организаций, а потому и стоили весьма недешево (по сравнению с модемами других производителей).

В 1991 году дизайн Courier'а преображается - корпус становится компактнее, световые индикаторы - прямоугольными, появился переключатель Voice/Data на передней панели, а регулятор громкости встроенного динамика стал движковым. С появлением в 1994 году нового протокола V.34 Courier DS переименовали в Courier V.Everything, что означало поддержку всех стандартных рекомендаций ITU-T (бывшая CCITT) серии V.* Вот уже более десяти лет меняется только начинка модема и иногда название, а внешний вид остается прежним, поэтому Courier всегда легко узнаваем среди тысяч других модемов.

Сегодня компания U.S.Robotics выпускает обновленную версию модема 3COM Courier V.Everything с технологией V. Everywhere. Теоретически эта технология обеспечивает приспособление модема к стандартам любой страны - достаточно дать одну команду, и вся микропрограмма адаптируется к работе в новых условиях. На практике все иначе. Для российского пользователя модем лучше не стал, а отсутствие к нему модернизированных прошивок (таких как AVC-56), сокращает возможности модема. Но это уже отдельная тема для другой статьи.

Sportster

Возрастающий спрос на модемы среди обычных пользователей заставляет компанию задуматься о более дешевом варианте модема для домашнего и индивидуального использования. И было найдено довольно оригинальное решение: сохранить аппаратную архитектуру Courier'а и значительно урезать возможности микропрограммы управления. Поместив все это в маленький белый корпус (в противоположность большому и черному у Courier), фирма выпустила на рынок Sportster V.32. Это решение позволило, с одной стороны, избежать крупных затрат на разработку новой аппаратуры и программного обеспечения под нее, с другой стороны, быстро удовлетворить пользовательский спрос на качественный модем, сравнимый по надежности с линией продуктов Courier. Такая рационализация имела большой успех у российских пользователей, которые разработали несложные приемы, позволяющие переделать Sportster обратно в Courier (аппаратура-то одинаковая) и воспользоваться функциональными возможностями последнего за значительно меньшую цену.

Правда, не всегда новые разработки оказывались столь успешными. Так в 1995 году было принято решение разработать новую аппаратуру для популярной линии дешевых модемов Sportster. Так как до сих пор они делались на базе Courier'а, то при постоянном снижении цен на модемы производить их, вероятно, становилось все менее выгодно. Модем значительно упростили, оставив только один процессор, а большую часть мелкой логики собрали в один заказной чип. Однако новая микропрограмма управления поначалу имела так много ошибок, что U.S.Robotics пришлось отзывать несколько крупных партий проданных модемов.

Winmodem

После выхода в 1995 году новой графической оболочки Windows 95 и ее последующего широкого распространения U.S.Robotics выпускает новый продукт для домашнего пользователя под названием Sportster Winmodem. Это более дешевый вариант внутреннего спортстера, который содержит только сигнальный процессор и аналоговый интерфейс с телефонной линией; все остальные функции (управление модемом, коррекция ошибок и сжатие данных) возлагаются на драйвер, работающий под управлением Windows. Благодаря своей дешевизне, такой модем быстро нашел признание пользователей Интернет, хотя и обладал рядом недостатков. Создавая дополнительную нагрузку на процессор, да еще и под управлением постоянно зависающей Win95, Winmodem был очень ненадежным устройством.

Сейчас производительность центрального процессора выросла настолько, что уже всю сигнальную обработку, которая раньше выполнялась в DSP модема, можно перенести на центральный процессор ПК. При этом загрузка не превышает 10% от PentiumIII-700, а ОС Windows-2000 уже обладает достаточной надежностью, чтобы софт-модем работал вполне сносно.

Формула успеха

Основой успеха компании стали собственные разработки в области передачи данных и реализации протоколов. Если другие модемные фирмы в целях удешевления своих устройств использовали чипсеты (наборы микросхем) от крупных производителей (к примеру, AT&T или Rockwell), то фирма U.S.Robotics всегда применяла в своих изделиях универсальные процессоры и самостоятельно разрабатывала уникальные алгоритмы управления для них. Немалую роль сыграло и то, что при проектировании аппаратуры модема разработчики всегда делали запас на будущее, поэтому при появлении нового протокола или повышении скорости передачи данных не нужно было создавать новое устройство - достаточно лишь доработать микропрограмму управления старого. Пользователь, купивший Courier 2400, мог запросто повысить скорость своего модема до 9600, заплатив небольшую сумму за модернизацию. На протяжении всей своей истории U.S.Robotics постоянно пользовалась этим преимуществом, выпуская новые разработки раньше своих конкурентов на несколько месяцев, а также предлагая программный апгрейд устаревших моделей на более современные технологии.

В России идея программной модернизации изделий U.S.Robotics приобрела совершенно иной смысл. Благодаря тому, что в модемах USR используются универсальные микропроцессоры Intel и TI, существует возможность самостоятельно, чисто программно улучшать пользовательские свойства модемов и вносить туда такие изменения, которые вряд ли когда появятся в оригинальном исполнении от фирмы-производителя. С последними достижениями в деле адаптации модемов Courier и Sportster к российским условиям можно ознакомиться и совершенно бесплатно получить на сайте www.usrmodem.ru. Модемы Courier приобрели голосовые функции и АОН, а также массу настроек и регулировок. Некоторые модели обычных факс-модемов U.S.Robotics также приобретают вторую жизнь - нормальное распознава-

ние сигналов "занято", плавная регулировка громкости встроенного динамика, голосовые функции и ряд других улучшений.

В нашей стране история модемов вообще и U.S.Robotics в частности неразрывно связана с историей развития сети FIDO. Для тех, кто не знаком с FIDO, кратко поясню, что это такое. Основным отличием FIDO от других глобальных сетей является то, что она с самого начала задумывалась как "сеть друзей" - людей, объединенных общими интересами, а не как средство извлечения выгоды или полигон для военных (как было с ApraNet/Internet). Возникнув в 1984 году как сеть BBS (электронных досок объявлений) в США, она превратилась в сообщество, объединяющее людей во всем мире. Хотя многие благие намерения создателей оказались невыполнимы, сеть росла и общая ее идея сохранилась.

В России FIDO появилась в 1990 году благодаря многочисленным энтузиастам и фанатам персональных компьютеров. Интернета у нас тогда еще не было, а потребность продвинутых программистов и пользователей общаться друг с другом постоянно возрастала. Для решения этой проблемы и была организована сеть из разрозненных BBS-ок, которая стала быстро расширяться и пополняться новым участниками. Распространение электронной почты в FIDO тогда шло только по телефонным линиям, а для этого, конечно, необходим модем, и желательно надежный, способный работать на междугородних непробиваемых каналах типа Москва - Новосибирск. В начале 90-х для этого использовались преимущественно модемы 1200 V.22 малоизвестных сейчас фирм, без протоколов коррекции ошибок с примочками к fossil'у, эмулирующими MNP2 и MNP5. Вскоре появились и прочно обосновались на нашем рынке модемы ZyXEL 1496 на 19200бит/сек. USR Courier может и обладал некоторыми преимуществами перед ZyXEL (хотя бы наличие HST), но был слишком дорог и встречался довольно редко. Переломным в этой ситуации стал 1993 год, когда начался массовый завоз в нашу страну дешевых и качественных USR Sportster 14400. Хотя там отсутствовал HST и максимальная скорость была ниже, чем у ZyXEL, но на протоколе V.32 этот модем работал вполне сносно, и Sportster заслуженно стал народным модемом - самым дешевым из брендов. Через некоторое время появились адаптированные российские прошивки к ним и возможность делать upgrade, различными способами превращая Sportster в Courier, что еще больше способствовало их популярности.

Откровенно говоря, реализация протокола V.32 в модемах U.S.Robotics являлась далеко не самой лучшей из существующих разработок, особенно в моделях Sportster. К примеру, "фирменной" особенностью этих модемов было неумение повышать битовую скорость (fallforward), поэтому, если модем снижал скорость во время сеанса, например, из-за помех в линии, то повысить он ее уже не мог. Особенно ошибки были заметны на линиях плохого качества. ZyXEL в этом плане работал значительно лучше, чем USR Sportster. Впоследствии некоторые ошибки исправлялись нашими независимыми специалистами в рамках работ по локализации изделий USR.

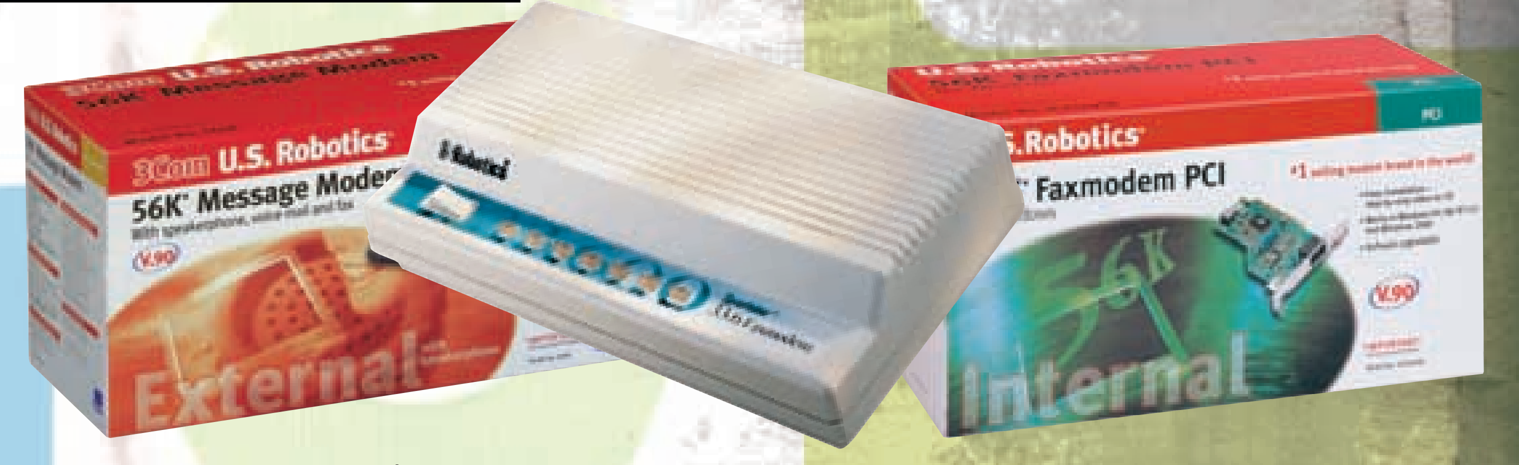
Справедливости ради стоит заметить, что встречались и другие модемы - Hayes, Zoom, IDC, Intel, Boca, но по разным причинам они не нашли у нас широкого применения. Абсолютным лидером U.S.Robotics стала где-то в 1994 году, когда вышли Sportster и Courier V.34, работающие на 28800 бит/сек. После этого не только операторы BBS или FIDO-узлов, которые использовали Courier или переделанный Sportster, но и простые пользователи стали делать свой выбор в пользу USR Sportster. Немалую роль в этом процессе сыграла компания RRC, которая с 1995 года является официальным дистрибьютором U.S.Robotics в российском регионе. По оценкам специалистов компании RRC, сегодня изделиям U.S.Robotics принадлежит около 70% российского рынка модемов, а большинство провайдеров Интернета в нашей стране используют оборудование фирмы U.S.Robotics. Раньше это были обычные аналоговые модемы Courier V.Everything, потом они сменились более компактными модемными стойками TotalControl MP16, а сейчас это современное цифровое оборудование для предоставления услуг доступа в Интернет с использованием технологий x2 и v.90.

Технология 56K

В конце 1996 года на коробках модемов Sportster и Courier запестрели броские наклейки

USR - ЭТО НАШЕ ВСЕ

Андрей Ваваев,
руководитель проекта USRmodem.ru



"56K" "x2" "Upgradable". В журналах и в Интернете стали появляться статьи о передовой технологии, а в США разгоралась "война" между U.S.Robotics - с одной стороны, и группой компаний во главе Rockwell Semiconductor System, Lucent Technologies и "примкнувшей к ним" Motorola, с другой. Так что же случилось и что такое 56K?

В 1996 году ведущие производители аналоговых модемов заявили о новом скачке скорости - с 33.6 бит/сек до 56Кбит, то есть более чем в полтора раза. Многие не могли в это поверить, так как при появлении в 1994 году V.34 и 28800 было много статей, популярно доказывающих на основании теории Шеннона, что 28800 бит/сек. это предел для коммутируемых линий, и аналоговым модемам расти больше некуда. Однако авторы этой новой технологии, названной "56K", доказали следующий факт: если районная АТС какого-либо провайдера Internet цифровая, а телефонные каналы связи, соединяющие эту АТС с вашей районной АТС, являются каналами ИКМ системы с временным уплотнением (т.е. тоже цифровыми), то у вас появилась реальная возможность перекачивать информацию из узла доступа в Internet с линейной скоростью около 56Кбит/сек (конечно, если провайдер предпримет ряд необходимых для этой технологии шагов).

Собственно метод модуляции и его реализация и составили предмет глубоких исследований и конкурентных баталий между U.S.Robotics и коалиции из трех фирм. Дело в том, что каждый стремился протолкнуть свой метод в качестве нового стандарта и, соответственно, получить дополнительные очки в конкурентной борьбе. USR назвала свой метод как x2 (умноженное на два), а конкурирующая сторона как 56flex (от flexible-гибкий). В 1998 году ITU-T принимает первую международную редакцию стандарта Draft Recommendation V.90, положившую конец эти баталиям, а затем окончательное решение о ратификации V.90.

Фирма U.S.Robotics снова оказалась первой на рынке этой новой 56K идеи. При этом в очередной раз сказалась технологическая подготовленность изделий фирмы к модернизации. Использование универсальных процессоров в своих изделиях (как в модемах пользователей, так и модемах провайдеров Total Control) позволило U.S.Robotics путем простого программного апгрейда существенно улучшить работу модемов без всякой доработки или замены аппаратной части. Более того, как подтвердила практика, любая другая модернизация, которая может потребоваться для оптимизации стандарта, не встречает никаких затруднений при апгрейде даже у обычного пользователя модемов этой фирмы.

U.S.Robotics сегодня

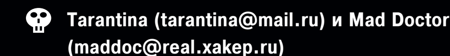
В марте 2000 года стало известно о глобальной реструктуризации 3COM в результате которой все производство аналоговых модемов для коммутируемых линий было выделено в новую компанию со старым названием U.S.Robotics, акционерами которой стали сингапурская Natsteel Electronics, тайваньская Accton Technology и сама 3Com с незначительным пакетом акций около 10%.

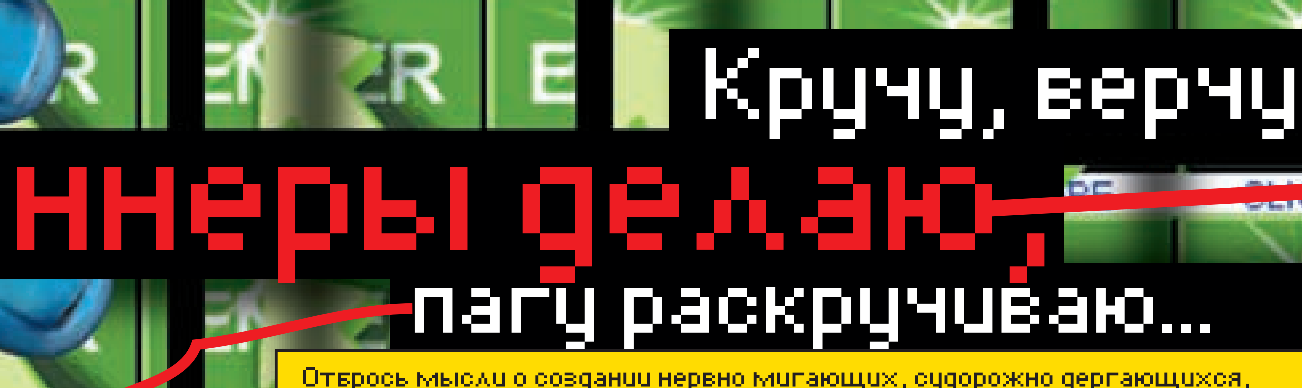
Почти вся линейка аналоговых модемов сохранилась за исключением переделанного Courier #3453 и брошенного на произвол судьбы 3Com OfficeConnect Business Modem 56K. Этот модем, разработанный еще в 3Com, фактически является усовершенствованной версией популярного Courier V.Everything, но уже в стандартном корпусе 3Com-кого сетевого оборудования. К сожалению, новое руководство U.S.Robotics решило прекратить выпуск этого модема, и сейчас остатки этих модемов распродаются по очень низким ценам. Необходимо отметить, что модем получился очень удачным, и если Вам не требуется модного ныне обновления до V.92, то это отличная замена довольно дорогому Courier V.Everything.

PC_Zone

Кручу, верчу, баннеры делаю, пагу раскручиваю…

Tarantina (tarantina@mail.ru) и Mad Doctor (maddoc@real.xakep.ru)





Кручу, верчу, баннеры делаю, пагу раскручиваю…

Отбрось мысли о создании нервно мигающих, судорожно дергающихся, раздражающе переливающихся и других отталкивающих картинок. Твоя задача - понравиться перспективному посетителю еще до того, как он посетил твое нежно любимое творение. Тебе нужно сделать что-нибудь многообещающее, такое шершавое или такое гладкое, чтобы клиент, уже не отдавая себе отчета, потянулся если не нажать, то хотя бы погладить твой… баннер.

Прошло не так много времени с тех пор, как ты решил завести себе домашнюю страничку. И, работая над ней, ты наверняка уже не раз задумывался о ее раскрутке. Вот об этом - а точнее, о раскрутке с помощью баннеров - и будет наш сегодняшний рассказ. Вот, наконец, твоя супер-пупер-мега домашняя страничка закончена. На ней все переливается всеми цветами RGB, пестрят сворованные с других сайтов анимированные гифы, ява-апплеты - тормозят, флеш - дергается и еще музыку из себя извергает… Разумеется, ты уже зарегистрировал свой сайт на всех поисковых системах, вставил в каждую страничку тэги <meta name="Keywords" и <meta name="Description", чтобы клиент, ища на Яндексе "mp3" или "porno", попал именно к тебе. Но приступим, наконец, к главному. Твой первый баннер.

<Как сделать 31337-й баннер >

Что такое баннер?

Первое и самое простое определение, пришедшее тебе на ум, обычно самое правильное. Баннер - изображение, являющееся ссылкой на некий URL. Со ссылкой все понятно - это index.html твоего сайта либо другая твоя страница. Теперь к изображению. Главное - помнить, что твой баннер будет размещен на чужой странице, с чужим контентом, чужим оформлением и вообще… Представь, как твой баннер будет выглядеть на белом фоне, на черном. А на фиолетовом, в маленьких зеленых пуделечках? Тебе надо заставить несчастного юзера, забредшего на неизвестную тебе страничку, нажать именно на твой баннер. Здесь нужно серьезно подумать. Вспомнить, на какие из них ты нажимал сам, какие баннеры тебе понравились, какие ты посчитал прикольными. Заняться, наконец… нет! Заняться креативом. Отбрось мысли о создании нервно мигающих, судорожно дергающихся, раздражающе переливающихся и других отталкивающих картинок. Твоя задача - понравиться перспективному посетителю еще до того, как он посетил твое нежно любимое творение. Тебе нужно сделать что-нибудь многообещающее, такое шершавое или такое гладкое, чтобы клиент, уже не отдавая себе отчета, потянулся если не нажать, то хотя бы погладить твой… баннер. Подумай о слогане, на баннерах часто что-то пишут. В пару слов вложи команду "Нажми меня!". В общем, не мне тебя учить, как манипулировать сознанием. И еще. Не делай баннеры с прозрачным фоном и всегда оформляй их в тоненькую рамочку. Так будет лучше. Поверь мне.

<Размер имеет значение>

Выбери баннерную систему, выбери размер своих баннеров. Про выбор системы мы поговорим чуть позже, что же касается размера - то он имеет значение. Самый распространенный, очевидно, - самый первый из появившихся: 468x60 пикселей. Началось все с тех времен, когда обычным разрешением экрана считалось 640x480, и этот баннер занимал чуть ли не треть экрана. Теперь еще додумались делать баннеры размером 120x60, чтобы впихивать по несколько штук туда, где раньше помещался один большой. Вторым по старости можно считать "кнопку" или так называемый "байрик" 88x31. Их придумал Нетскейп. Помнишь стародавние времена, когда кругом висели серо-голубые "Netscape NOW" или "Best viewed with Netscape". Обычно такими кнопками просто обмениваются и ими не занимаются баннерные сети. Поменяйтесь ими с другом, вот вам и своя баннерная сеть. Ну, конечно, не забывай про квадратные баннеры 100x100.

Обычно баннеры бывают двух видов: анимированные и статичные. Анимированный gif и статичный jpg. С помощью гифа ты сможешь передать экспрессию движением, миганием (умоляю, не переборщи с этим) и прочими мультяшными прелестями, потому как в гиф ты можешь запихнуть несколько кадров. Джипег - для статичного красивого баннера, с каким-нибудь сказочным закатом или девушкой мечты. Подключай свою фантазию, и теперь все, что тебя ограничивает, - это размер файла твоего баннера. Требование большинства баннерных систем для веса самого распространенного баннера размером 468X60 - не более 15 Кбайт.

<Сделай его!>

Со статичным баннером все понятно. Берешь, к примеру, Фотошоп. Создаешь новую картинку размером 468X60, в один слой - картинку, в другой - текст, в третий - кнопку "Кликай сюды", потом File -> Save for Web, и двигай Quality, пока внизу 14 с чем-нибудь килобайт не покажется.

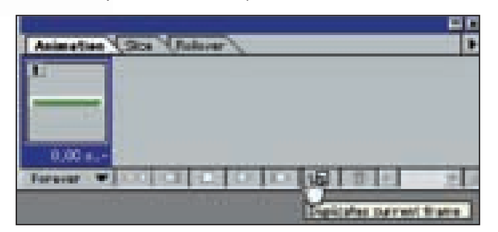
Самое интересное начинается, когда ты готов анимировать. В сущности, процесс изготовления анимированного баннера ничем не отличается от производства любого другого анимированного гифа. Но так как нас ограничивает размер файла, а анимации ты собираешься делать много, то, чтобы влезть в размер, тебе придется уменьшать количество цветов в цветовой таблице твоего гифа. Отбрось мысли о градиентных заливках и качественных фотографиях. Три цвета. Ну ладно. Четыре. И все. Начали!

Обычно баннеры бывают двух видов: анимированные и статичные. Анимированный gif и статичный jpg. С помощью гифа ты сможешь передать экспрессию движением, миганием (умоляю, не переборщи с этим) и прочими мультяшными прелестями, потому как в гиф ты можешь запихнуть несколько кадров. Джипег - для статичного красивого баннера, с каким-нибудь сказочным закатом или девушкой мечты. Подключай свою фантазию, и теперь все, что тебя ограничивает, - это размер файла твоего баннера.

Запускаем Adobe Image Ready

В фотошопе ты уже создал слои, скажем, с текстом стихотворения, которое должно появляться построчно на каком-нибудь незамысловатом фоне. Каждая строфа - в отдельном слое. Теперь сохраняешься и нажимаешь заветную кнопочку, которая находится в самом низу панели инструментов Фотошопа. Или для продвинутых File -> Jump to -> Image Ready.

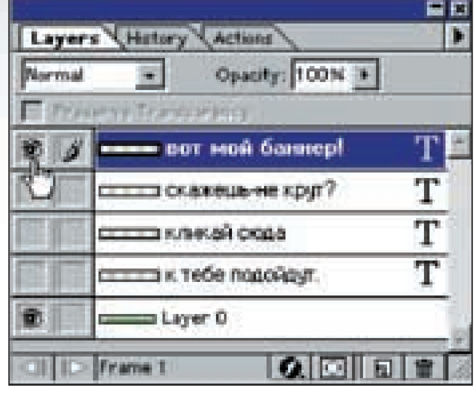
Начинает грузиться чудо современной программерской мысли - Adobe Image Ready. Интерфейс - вылитый Фотошоп; возможно, для заготовки можно было бы обойтись и одним Image Ready, но ты же крутой дизайнер. А какой же ты дизайнер без Фотошопа ;)?



Множим фреймы

В случае с анимированными баннерами наше рабочее место - внизу экрана, вкладка Animation (если ее нет - Window->Show Animation). Как видишь, там все элементарно сделано для нашего брата, который знает, чего хочет. Первый кадр анимации нам уже показали. Что, там внизу все очень мелко? Да. Твоя картинка в полный рост прямо перед твоим носом: вкладка Original. Погаси все ненужные слои и оставь первую строфу. (Вкладка Layers. Нажимать на глазик и чувствовать разницу.) Далее. Дублируешь этот кадр во вкладке Animation кнопкой Dublicate Current Frame. Теперь их два. Одинаковых. Убедись, что второй кадр активен (ну тычь в него, тычь!), и погаси все слои с текстом. Мы, типа, собираемся делать так: "первая строфа", потом все потухло, "вторая строфа", опять все потухло. Итого с четверостишьем должно получиться восемь кадров, из них 4 пустых, ну не совсем пустых - с фоном, конечно, но без текста.

Так вот. Кадров теперь два, и уже можно посмотреть анимацию: жми кнопку Play Animation. Мигает? Мигает. Если не мигает, тыкай в нужный тебе кадр, смотри на его увеличенное изображение и выясни, какие слои (Layers) для него включены/выключены. Дублируй второй кадр в Animation, включай для него вторую строфу стиха в Layers. Хочется отметить, что в ImageReady для каждого кадра мы можем менять только свойство слоя, а не его содержимое. Можно менять видимость слоя, прозрачность, свойства наложения - но если тебе захочется что-нибудь поменять в одном слое, то эти изменения произойдут во всех кадрах анимации. Опять дублируй второй кадр - который пустой. Модным методом тащ-щи и бросай дубликат второго кадра (он успел пронумероваться как третий) в конец очереди. Он стал четвертым. Опять можешь проиграть свою анимацию. Можешь доделывать свой стишок. Не находишь, что все мелькает? Что человек просто не успеет ничего прочитать? Вооот. Для этого под каждым кадром есть выпадающее меню, в котором нужно выставить время, на которое этот кадр зависнет, представая перед зрителем во всей своей неспешности. Обычно человеку хватает секунды на то, чтобы прочитать строку. Соответственно, ставим по секунде на каждый из четырех кадров с текстом и по 0,1 секунды на перебивочку между строчками.



Гасим слои тычками в глаз

Если тебе не нужно зацикливание анимации, а ты хочешь, чтобы баннер остановился на последней надписи, - выбери под первым кадром Once вместо Forever. Play... Stop... Все довольны. Рекомендую сохранить этот необжатый вариант и потестировать в разных браузерах, потому что возможны варианты в скорости мелькания в разных бродилках.

<Работай с оптимизмом>

Начинаем оптимизировать.

Переходим во вкладку Optimized - это там, где большое изображение, и обращаем внимание на вкладку Optimize, где менюшки слева (Window -> Show Optimize).

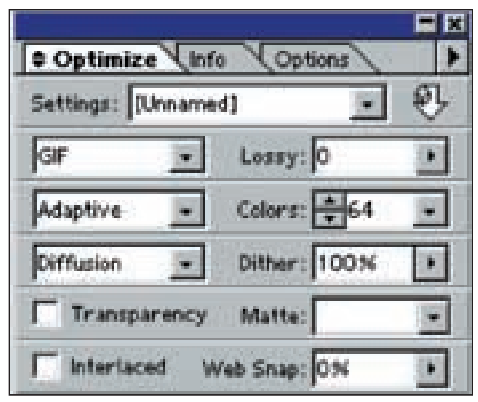
NEXT

PC_Zone

Кручу, верчу, баннеры делаю, пагу раскручиваю...

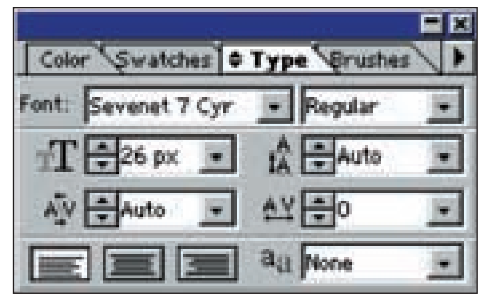
Tarantina (tarantina@mail.ru) и Mad Doctor (maddoc@real.xakep.ru)

Теперь это наша рабочая область. В нижней части окошка Optimize в status bar ты видишь размер в байтах, который при нынешних настройках обжима тебе предлагает ImageReady. Нам с нашим баннером 468X60 надо стремиться уложиться в 15 Кбайт (или в 15360 байт); соответственно можно выбрать, в какой единице измерения нам высвечивать размер - кликнув на Status bar и выбрав в выпавшем меню нужный вариант. Первым делом предложим программистам Adobe показать, что не зря они едят свои гамбургеры и пьют свою кока-колу. В окошке Optimize в правом верхнем углу есть треугольничек, который ведет к меню. В нем нужно выбрать пункт Optimize to File Size. В окошке выставить 15 Кил и наслаждаться работой этой железки. Если ты остался доволен проделанной работой, то File -> Save Optimized и переходи к следующему баннеру. А что, ты не знал, что количество иногда переходит в качество? Сделай четыре штучки, посравнивай, выбери парочку наиболее удачных - и вперед, к размещению!



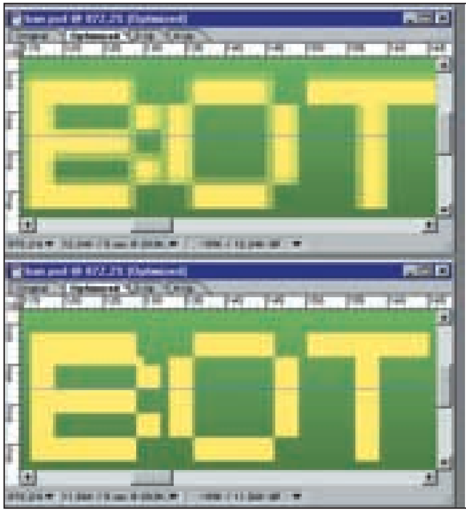
Optimize it!

Ну, а если твой баннер стал похож на старую дедушкину фотографию в младенчестве, да еще и вымоченную в грязной лужице, то слухай сюды. Что сделали эти программисты?



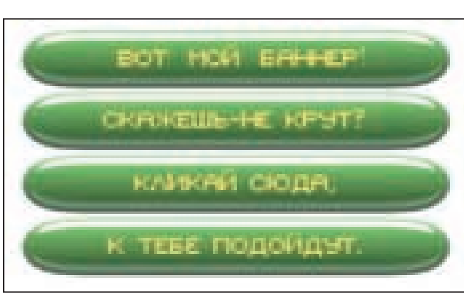
Optimize it!

Они не нашли ничего умней, чем подобрать тебе размер файла простым уменьшением количества цветов. Разумеется, прога сократила их до двух коричневых. Что же делать? В таких случаях я обычно начинаю со шрифта. Отключаем у всех надписей анти-алиасинг. То есть сглаживание. Это находится во вкладке Type, нижний правый лист-бокс. Вместо Crisp выставить None. Да, текст стал каким-то покоцанным, но зато глянь на размер файла! Убрав анти-алиасинг со всех текстов баннера, мы экономим драгоценные цвета, которые уходили на сглаженные контуры шрифта. В следующий раз, разрабатывая дизайн баннера, помни, что почти наверняка придется убирать сглаживание и лучше сразу подбирать шрифты, которые замечательно и прикольно выглядят и безо всякого анти-алиасинга. Например, могу рекомендовать Syvenet 7, Hooge 05_55 или Sofahrom, также подойдет старая добрая Verdana или Tahoma.



И размер шрифта имеет значение

Ну если даже после манипуляций со шрифтами метод подбора Адобовских программеров не показал себя с лучшей стороны, придется поработать руками. Во вкладке Optimize выставь то количество цветов (Colors), которое минимально соответствует оригиналу. Кстати, чтобы ты мог сразу видеть разницу До и После, рекомендую выбрать вкладку 2-Up в центральном окошке. Дальше бери ползунок Lossy во вкладке Optimize. Я считаю это гениальным изобретением. Перед нами аналог джипеговского сжатия с потерей качества. Умелое использование этого ползунка, то есть установка небольших его значений, экономит нам килобайты и не дает появляться артефактам. Поиграйся этим ползунком и пойми, что он делает. Выбери для себя лучшее значение. Конечно, если ты уже после первой попытки оптимизации уже добился заветной цифры 15, то можешь дальше и не суетиться - твой баннер и так возьмут. Но тебе ведь хочется, чтобы твой баннер загружался мгновенно и клиент на чужой странице первым делом видел твое творение, а не веб-мастера Василия Пупкина - тогда оптимизируй дальше. Добейся минимального размера файла при минимальных потерях качества.



Баннер готов - четыре строки, как заказывали

Как ты понимаешь, все, написанное про баннеры 468X60, относится и к баннерам других размеров. Кроме этого, в каждой баннерной сети существуют свои особые правила, делающие их более или менее привлекательными для нас с тобой. Вот сейчас мы и займемся этими тонкостями.

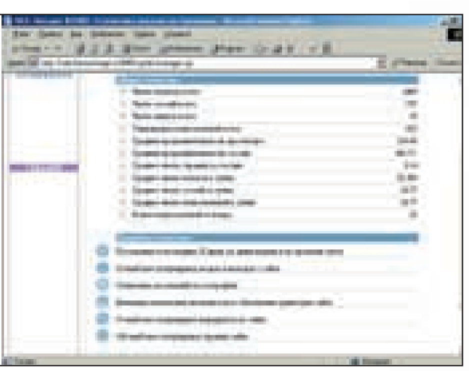
<Запускаем баннер в открытый космос>

Баннерная сеть - сеть обмена баннерами. Пройдя регистрацию, каждый участник размещает на страницах своего сайта кусок хтмл-кода, который при загрузке страницы вызывает и появление в этом месте чужого баннера (в идеале - каждый раз нового). Сервер же самой сети занимается подсчетом числа загрузок на сайте участника - таким образом накапливаются показы. Определенный процент их взимается самой сетью, остальные же участник волен использовать по своему усмотрению. Их можно продавать или покупать, переводить со счета на счет, а главное - их можно использовать для показа своих баннеров на страницах других сайтов - участников сети. Общий принцип прост - чем больше ты показываешь баннеров на своем сайте, тем больше твоих баннеров будет показано на других. Конечно, существуют варианты накрутки: можно чистить куки и многократно заходить на свой сайт с разных IP - но много ли ты так наработаешь? Большинство же программ для автоматической накрутки довольно легко вычисляется, и таким участникам дается специальный приз - их сайт и е-майл навсегда попадает в черный список, которыми постоянно обмениваются крупные сети. Реальную отдачу от рекламы можно получить, если в день ты показываешь не меньше тысячи чужих баннеров, так что раскручивать страничку с фотографиями твоей собаки и списком твоих любимых групп таким способом ты будешь очень долго. Другое дело, что показы можно копить - и, может быть, в один прекрасный день тебе удастся забить своими баннерами все сайты рунета. Кроме того, интересный контент и грамотная регистрация способны постепенно увеличить поток посетителей - и, соответственно, количество просматриваемых ими баннеров. Так что если у тебя нет тысячного трафика в день, и ты не собираешься тратить деньги на покупку баннеров - копи их потихонечку и выбрасывай иногда на свободу. Ну а мы перейдем к рассмотрению основных баннерных сетей рунета.

<Вот они, менялы>

Russian Link Exchange

(www.rle.ru) - одна из старейших баннерных сетей России. Насчитывает более сорока тысяч участников, показывает более 25 миллионов баннеров ежедневно.



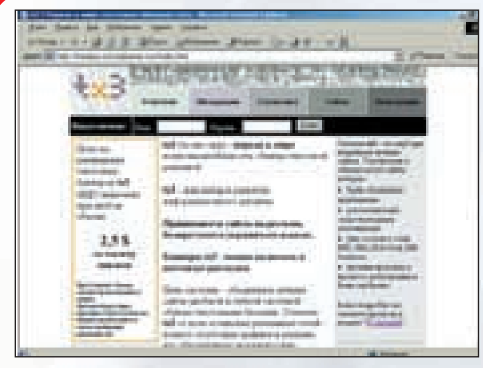
Принимает баннеры формата 468X60, 100X100 и 120X60, активно продвигает идею RLE-stroll - эти баннеры (чем-то похожие на таковые у народ.ру или яндекс.ру) болтаются в верхнем правом углу экрана; в любой момент могут быть закрыты пользователем - или же закрываются сами через 20 секунд. Кроме того, единственная из баннерных сетей позволяет показывать html-баннеры, куда, кроме статичных или анимированных рисунков, можно включать куски хтмл-кода, cgi-формы, ява-апплеты и так далее. Загрузка баннеров происходит с ближайшего к посетителю зеркала (по моим личным ощущениям, баннеры этой сети грузятся быстрее всего, и это большой плюс - ведь если его показ засчитали, но сам он не загрузился - то, считай, и не было у тебя того показа). Процесс регистрации сайта в систему очень прост, и сразу после него ты можешь начинать размещать код и зарабатывать первые показы. Добавляемые тобой баннеры проходят ручную проверку - по крайней мере, среди баннеров этой сети мне не попадались совсем уж отталкивающие или откровенно раздражающие. Для размещения есть два варианта кода - с использованием SSI и без (что тоже удобно). Базовая комиссия накопления составляет 34% - то есть, показав сотню баннеров, ты имеешь на своем счету 66. Как только твой сайт начнет показывать более четырехсот баннеров в сутки - комиссия автоматически изменится, с тебя будут брать 25%. Кроме того, существует особый раздел для очень качественных и посещаемых ресурсов - RLE Gold. Туда берут сайты с трафиком не менее 400 показов в сутки; кроме того, на этих страницах баннеры RLE должны

располагаться выше, чем баннеры других сетей. Есть и еще условия - так, для регистрации необходимо прислать скриншот первой страницы и так далее - зато комиссия сети здесь составляет всего 14%...

Единственный серьезный минус этой системы - непонятки со статистикой. Общая статистика отображается очень четко в реальном времени - а вот с деталями есть заморочки. Вот смотрю я на скриншот и не могу понять - почему это на сайте с 15.000 посетителями всего (по Spylog-у) RLE увидело всего 683? А число "показов всего" отличается от реального (теперь уже по общей статистике самой сети) в десятки раз? Но это все детали. А в общем могу сказать одно - когда я размещаю баннеры на свои сайты, одним из первых я включаю код этой системы.

Появление этой сети породило на свет множество других - вчем-то похожих, в чем-то уникальных. Так, сеть www.reklama.ru утверждает на первой же своей странице, что не принимает сайты с числом показов менее 500 баннеров в сутки. Сеть www.interreklama.ru принимает сайты (кроме эротических) с любым трафиком, размер баннера не должен превышать 12 кило; кроме того, она снабжена большим каталогом сайтов - не только участников системы.

Отдельный интерес - система LBE (List Banner Exchange). Существует в нескольких подвидах - LBE (основной, баннеры этой подсети могут располагаться только вверху страницы), LBE lite (эти баннеры можно располагать внизу), LBE100 и LBE120 (с размерами 100X100 и 120X60, соответственно). Подробно описывать правила совмещения баннеров я не буду - захочешь, сам прочтешь на сайте, нам же интересно другое. За клики по баннерам систем LBE и LBE lite платят! Конечно, немного - так, если твой сайт имеет до 5000 показов в сутки, то заплатят из расчета 0,6 цента (американская такая копейка) за клик.



И без рук можно раскрутиться

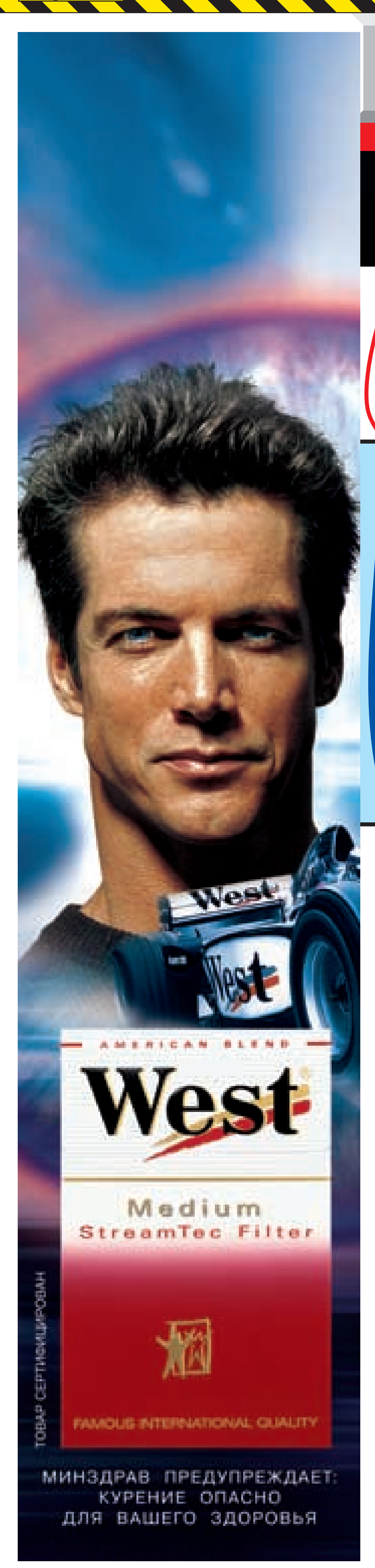
Минус тоже есть - если в RLE ты можешь копить показы до бесконечности, то здесь нельзя скопить больше, чем ты показываешь за неделю. То есть если ты каждый день в среднем показываешь 100 чужих баннеров и не запустил в сеть свой, то счетчик дойдет до 700 и остановится.

<Если krivie_ruki.sys не пропатчен>

Все хорошо,

скажешь ты, - но вот что мне все-таки делать, если даже с использованием крутых прог и самого лучшего пива мне не удается сделать хоть сколько приличный баннер? С CTR (Click Through Ratio - отношение числа кликов к числу показов; чем он больше - тем лучше) хотя бы в пять процентов? :) Ответ есть у меня - иди в текстовую баннерную сеть. Например, tx3.rotabanner.com. Несмотря на "не наш домен", эта сеть принимает сайты на русском, белорусском и украинском языках. Суть сети - в обмене так называемыми текстовыми баннерами. Придумал красивый слоган, оформил его в баннер - прямо на сайте (приписал ему href, указал настройки по ограничению числа показов в сутки и т.д.) - и все. Разместить на своих страницах код сети не сложнее - причем можно выбрать как вертикальный, так и горизонтальный варианты размещения; показывать по одному, два или три чужих слогана и так далее. Эффективность таких баннеров все-таки ниже, чем у графических, но на безручье и сам... понимаешь, в общем.

Так что все просто - если подойти к делу с выдумкой. Делай - и у тебя все получится. Мне же осталось только пожелать тебе удачи в нелегком деле раскрутки собственной странички!



PC_Zone

Аленький цветочек

Тоха (Toxa@real.xakep.ru) & Тсабу (Tsabu@hamovniki.net)

Аленький цветочек

Старая сказка на новый лад!

Первое, что приходит в голову, - это описать все новые фичи аси. Важно другое - насколько новые опции полезны для нас, чтобы мы тут же бросились забивать трафик даунлоадерами или же, наоборот, плюнули на все. Разумеется, на том же icq.com все нововведения расписаны в самых восторженных тонах как самые необходимые и фантастически полезные. Но чего-то я им не верю: было бы странно, если бы они писали обратное :). Посему давай разберемся, что тут к чему и что оно нам дает.

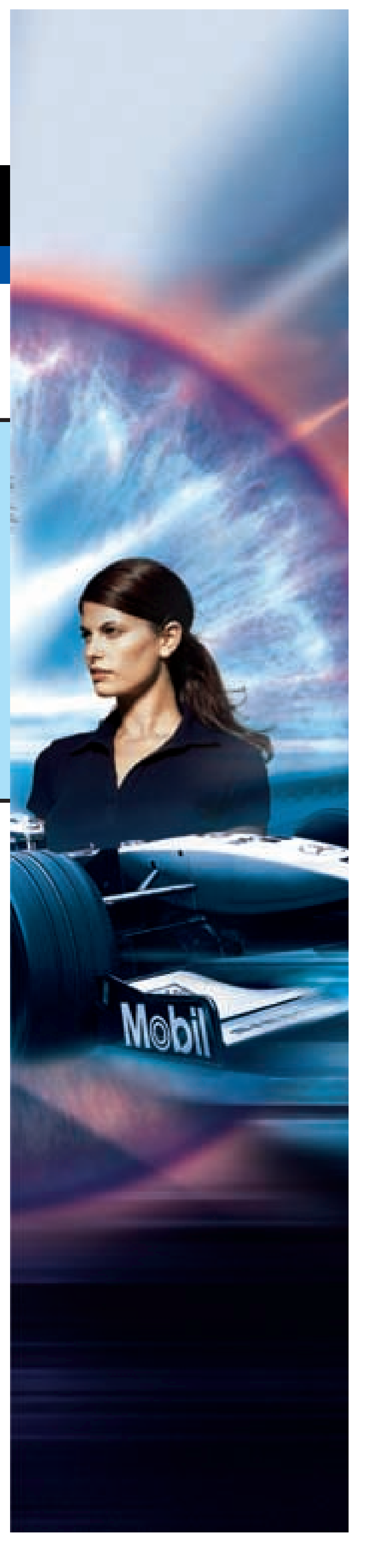
Ну, положим, он не совсем аленький, точнее - совсем не аленький. Да и работа с последней его версией отнюдь не напоминала сказку. Однако обо всем поподробнее, обстоятельно и прямо сейчас.

Для тех, кто не понял, о чем это я, и, удивленно почесывая бронированный лоб, восклицает: «Чо это,][сказки печатать начал?», поясню, что в начале октября AOL представил изумленной общественности новую версию своего клиента, которого все занудные новостные агентства почему-то упорно называют ICQ, однако мы-то с тобой знаем, что на самом деле это зовется «аськой» и никак более ;-). Посему и цветочек. Ну, а учитывая то, что последний раз][описывал аську во все дыры более года назад, эту статью вполне позволительно назвать возвращением к теме.

Итак, маэстро - музыку! На арене - ICQ 2001b alpha (build 3619). Я подозреваю, что большинство читающих сии строки активно юзают различные беты ICQ 2000, ну а мастодонты так вообще сидят в 98-й аське, и ничего больше им от жизни не нужно. Всю же прогрессивную часть нашей community с выходом новой версии волнует, в основном, один вопрос: что это за зверь, лучше он предыдущего или нет, и если лучше, то стоит ли ставить?

<Что тут дают?>

Первое, что приходит в голову, - это описать все новые фичи аси. Важно другое - насколько новые опции полезны для нас, чтобы мы тут же бросились забивать трафик даунлоадерами или же, наоборот, плюнули на все. Разумеется, на том же icq.com все нововведения расписаны в самых восторженных тонах, как самые необходи-



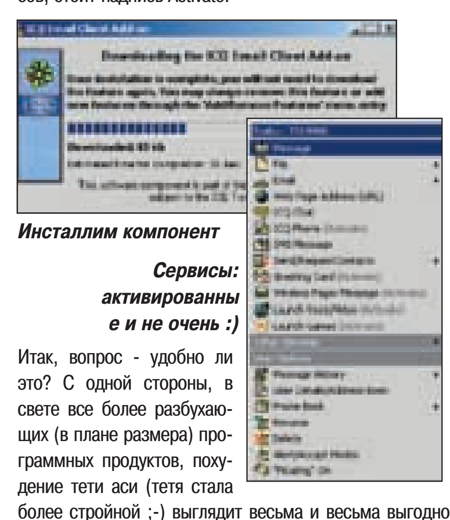
мые и фантастически полезные. Но чего-то я им не верю: было бы странно, если бы они писали обратное :). Посему давай разберемся, что тут к чему и что оно нам дает. После представления каждой новой функции я попытаюсь объективно оценить ее пользу :)

<Не все фьючерсы одинаково полезны>

Трудный выбор

Во-первых, процедура установки новой аськи превратилась для «нашего человека» в нетривиальный процесс. Все дело в том, что с сайта AOL'а сливается лишь утилита-инсталлятор в 223 кб весом, которая при запуске вежливо предлагает тебе выбрать тип установки: «стандартный» и «по выбору» (кстати, когда, наконец, этот пункт перестанут тупо называть «Advanced"? Неужели нужно быть гением, чтобы всего лишь ткнуть крысой в те приблуды, которые хочешь установить?). После этого прога стучится на ftp-шник Мирабилиса и сама начинает скачивать выбранные фьючерсы для установки.

Увидев это и вспомнив, что предыдущая аська весила пять с лишним мегов, я выронил из рук бутылку с минералкой (да-да, минералкой!) и бросился было писать редактору письмо в духе «а не пошел бы ты со своим заданием написать про аську, ибо с моим коннектом за один раз такое фиг сольешь». Однако, к моему счастью, новый дистрибутив похудел до трех мегабайт, дисконнектов не было, и аська резво засетапилась, без вопросов встав поверх старой версии. В итоге, зная наши линии связи, могу посоветовать тебе при установке выбирать только самые необходимые компоненты, а остальные докачивать потом, по мере надобности, благо они теперь реализованы в виде удобных плагинов: если ты запускаешь отсутствующий сервис, аська предложит тебе скачать его и запустит либо сразу же, либо потом, по требованию. Напротив таких, неустановленных сервисов, стоит надпись Activate.

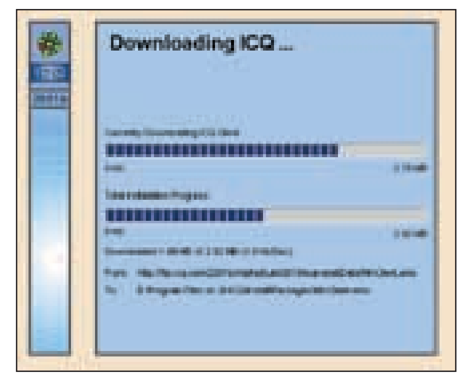


Инсталлим компонент

Сервисы: активированные и не очень :)

Итак, вопрос - удобно ли это? С одной стороны, в свете все более разбухающих (в плане размера) программных продуктов, похудение тети аси (тетя стала более стройной ;-) выглядит весьма и весьма выгодно (даже полная установка всех функций весит меньше предыдущей версии проги), плюс к тому - качаем не все, в том числе то, что нам не нужно, а по собственному выбору (то, что скачать нужно точно, это инсталлятор и непосредственно клиент, они занимают львиную долю размера «полного» дистрибутива). С другой стороны,

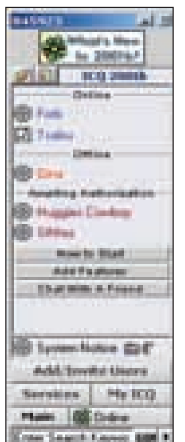
даунлоадить три мегабайта без возможности докачки - стремненько, но буржуи на своих толстых каналах не знают, что такое дисконнект, а посему, если решишь ставить, то столкнуться тебе с этим придется :(.



Только не дисконнект, пожалуйста, только не дисконнект!

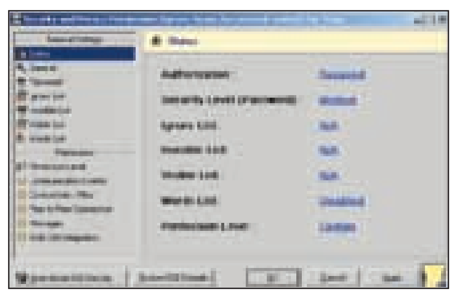
Да, кстати, еще одна фишка: при установке аська теперь, как заявляют разработчики, сама определяет настройки твоего файрвола (если он есть ;-), что исключает конфликты. Не знаю, не знаю, но мой Zone Alarm Pro асю на бескрайние просторы Сети выпустил, однако новая вкусная фича - передача файлов (о ней ниже) - сразу не пошла, и с брандмауэром пришлось малость повозиться (радикалы в таких случаях отрубают его на фиг :). Но это был лишь начальный этап. И вот программа установлена и готова к тому, чтобы ее помучили. Запускаем!

<Морда лица>



А ты совсем и не изменилась...

О таких мелочах, как упрощенный для юзанья Дизайн и положение настроек, говорить не буду - все это банально, очевидно и набило оскомину (как микрософтовское «тесная интеграция с вебом» :), ибо есть неотъемлемая часть новой версии любой программы как стремление последней к совершенству пользовательского интерфейса (во как!).



Настройки те же, интерфейс - другой

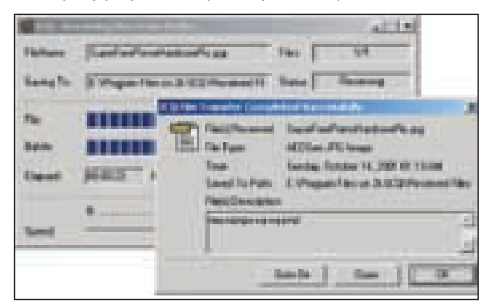
А что же внутри? Продолжаем шагать по новым функциям, самой заметной из которых является возможность передачи файлов между юзерами. Выглядит это так: ты либо можешь отправить файло отдельному челу, выбрав соответствующий пункт меню в диалог-боксе, либо дать доступ к своему архиву сразу всем. Для этого создается специальная расшаренная папка, которая, собственно, так и зовется: ICQ Shared Files, которая видна всем и в которую ты скидываешь самые не-

PC_Zone

Аленький цветочек

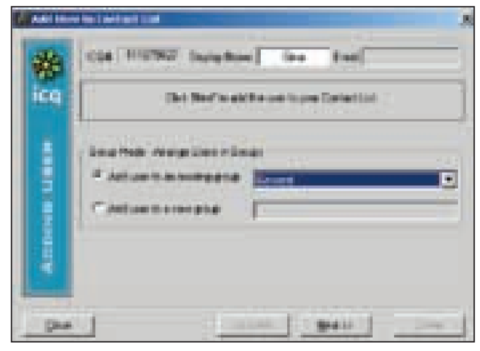
Тоха (Toxa@real.xakep.ru) & Тсабу (Tsabu@hamovniki.net)

пристойные картинки на всеобщее обозрение. Припоминаешь DCC-клиент в IRC? Так вот, тетька аська решила не отставать от тетьки ирки :-)). О, я сплю и вижу, когда в разговоре на вопрос «откуда ты взял дистрибутив новой винды» последует ответ: «вчера по аське слил». Варезники в нирване! А если серьезно, то очень интересно посмотреть, как на это отреагируют противники Напстера и ему подобных. Разумеется, полезность этой фичи не вызывает сомнений, особенно если твой собеседник - ярый ненавистник IRC (там есть ДЦЦ). Но напомню, что у меня файло стало передаваться стабильно лишь после разговора по душам с файрволом. Да, кстати, в новой ICQ остались баннеры как дурное наследие предыдущих версий. Однако об этом я молчу: от них и в старых аськах нормальные люди легко избавлялись, избавятся и в этой. Между прочим, в моей предыдущей ICQ2000b реклама была заботливо вырезана (способом, упомянутым мною в][#9, в статье «Джентльменский набор»), а проинсталлив новую версию, я с изумлением увидел, что в ней баннеры также отсутствуют, и лезть по второму разу в eXscope не пришлось :)



Поделись файлом с ближним своим!

Следующая вкусная фича аси - новые возможности в работе с контакт-листом. Причем заботливая тетя не просто сама сохраняет его каждые пять сеансов, но и позволяет утянуть свой (или не свой ;) лист контактов с сервера ICQ. Что это значит? А то, что теперь, решив заиметь асю на нескольких машинах, тебе не придется бегать к ним с контакт-листом на дискетке - достаточно загрузить его с пресловутого сервака. Удобно! В довершение этого ты можешь проделать в новой аське следующие финты: получить от любого перца в твоем контакт-листе часть его контактов (по обоюдному согласию :), а также заранее авторизовать у себя чела, которого ты добавляешь в список в случае включенной у тебя и у него опции «authorization required». То есть, если ты кого-то добавил и «ждешь авторизации», то челу достаточно авторизовать тебя у себя, так как у тебя он уже авторизован тобой заранее при добавлении :)) Ты не запутался? Хорошо, скажу проще: наконец-то появилась возможность избежать дурацких запросов типа «авторизуй меня!!» - «а теперь ты меня!!!». Надо сказать, подобные возможности давно были желаемы требовательными юзерами, а потому восприняты ими на ура. «Ну а если кто-нибудь в очередной раз взломает сервак АОЛ'а и доберется до контакт-листов?» - спросишь ты. Да кому, на фиг, нужны твои жалкие контактики, отвечу я :).



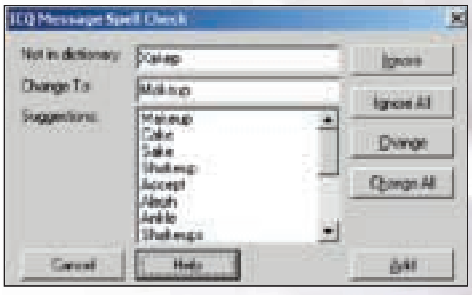
Стандартная процедура добавления юзера

Идем дальше и кидаем свой взгляд на окошко, в котором ты перекидываешься мессагами. Тут изменения особенно заметны. Во-первых, для тех, кого не устраивают сочетания скобочек, восьмерочек и двоеточий, появилась новая фича: теперь ты можешь вставить в мессагу любое смайло по выбору, и, как видишь на скрине, выбор их достаточен, все они довольно убоги, но забавны :). Абсолютно так же, пиктограммами, можно выставить и свое настроение (картинки еще более убоги). Не знаю, может, кого-то эта фича и пропрет, но для меня так ничего лучше восьмерки с закрывающей скобкой в качестве смайлика еще не придумали 8).

Улыбайтесь чаще, это раздражает!

She's in love with me and I feel fine…

Кроме этого, теперь в аське есть такая немаловажная для тех, кто боится прослыть безграмотным, функция, как проверка орфографии. Впрочем, можешь закатать губу обратно, так как опционально она настроена на английский язык, стало быть, любое русское слово для нее - незнакомое (помимо дефолтового английского там присутствует еще несколько словарей, но русского, увы, среди них нету). Может, потом выйдет какой-нибудь language pack, однако на момент написания статьи его замечено не было. Посмотри, какую альтернативу предложил этот горе-корректор слову Хакер. Скажи мне, причем тут косметика?



Оказывается, «ксакеп» и «косметика» - слова родственные

Ну и, наконец, если ты вконец не дружишь с английским, то можешь использовать небезызвестную софтину LingoWare для перевода аськиного фейса на родной язык. Впрочем, этого я тебе делать категорически не рекомендую, ибо переводит он весьма посредственно. Еще из новых опций упомяну возможность послать одну и ту же мессагу юзеру сразу по аське, мылу и SMS, и все это - не вылезая из диалогового окна, просто ткнув соответствующую галочку! Во как, теперь ты можешь заспамить бедного чела в три раза сильнее :). Все это, конечно, хорошо, но не срывайся лететь качать новую асю, ибо в конце я (а точнее, разработчики клиента) приготовили тебе большущую ложку дегтя.

<Баг или фича?>

Все дело в том, что по старой доброй традиции Мирабилис выкладывает в сеть альфа и бета версии своей проги, подразумевая, что юзать ты их будешь на свой страх и риск, и за возможные сбои он не отвечает. Вот и сейчас нам досталась самая первая альфа версия новой аськи, и багов в ней - навалом, причем с некоторыми нельзя мириться. В силу особенностей печатного цикла журнала я вполне могу предположить, что к тому времени, как ты будешь держать этот номер][в руках, ICQ inc. разразится новым бета-релизом, и большинство описанных багов будут уже неактуальны, однако что мы имели - то мы и рассказываем. А имели мы (во всех смыслах :) ICQ 2001b alpha build 3619.

И вот какие ужасы предстали перед нами.

Во-первых и «в-главных», новая ася время от времени имеет некоторые проблемы с мессагами на русском языке. Выглядит это так: ты бурно общаешься с какой-нибудь девчонкой, хочешь выразить все свои чувства к ней, набиваешь многокилобайтное послание о том, как она прекрасна, как ты ее любишь и все такое, и жмешь кнопку «send». Сердце твое подскакивает до заоблачных высот и замирает в ожидании: что же она ответит?… А она отвечает тебе: «Чего ты мне за байду написал, я вижу одни знаки вопроса???». Альфа-версия ICQ, господа, прошу любить и жаловать! Ошибка в обработке принятых сообщений в кириллице собственной персоной. Но это еще не все. Баг номер два - в том, что ICQ 2001b alpha некорректно обрабатывает ввод мессаги. Если ты набил километр текста и курсор дошел до края окна, то попробуй нажми пробел: текст не перескочит на нижнюю строчку, как ты того ожидаешь. Глюк-с. Кроме того, в процессе активных испытаний нами были замечены проблемы с обработкой запроса на авторизацию и добавления юзера в контакт-лист (он все время сваливался в awaiting authorization или пропадал из листа вообще), также ася имеет обыкновение менять шрифт по ходу общения (в отдельных мессагах). Ну и, наконец, чисто специфическая бага: заинсталлив аську в своем винтукее, как и положено, под рутом, я столкнулся с определенными проблемами при запуске ее из-под менее привилегированного пользователя.

Это только самые очевидные баги. В первой альфа-версии их еще много. Но, повторюсь, сейчас, когда ты все это читаешь, они уже могут быть исправлены. А могут и не быть :).

<(2b) || !(2b)>

To be or not to be - качать или не качать, ставить или не ставить. Ты еще не ответил себе на этот вопрос? Что, твердо решил не изменять своей двухтысячной? Или, наоборот, уже качаешь инсталлятор? Давай прикинем. Разумеется, у новой аськи есть плюсы (было бы смешно, если бы это было не так). Какие из них для тебя реально полезны - решай сам, я свою точку зрения высказал. Мое твердое мнение: пока не будет нового надежного релиза 2001-й аськи, обновлять ее не стоит (если только ты не экстремал и не любишь все самое свежее, пусть и глючное). Новые возможности удобны, однако не революционны, и можно вполне прожить без них. Однако текущие баги, в особенности - с обработкой мессаг в кириллице, здорово портят жизнь. Как только их исправят (если уже не исправили), можешь смело пробовать новую версию ICQ на вкус. Ну а я, почесав затылок, плюнул и оставил затестированную во все дырки тетю асю, простив ей ее кривоватость: мне с глючным софтом сражаться не впервой…

PC_Zone

Новости аудиоманьяков
Обзор Winamp3.0 beta

!!! Mad Doctor (maddoc@xakep.ru)

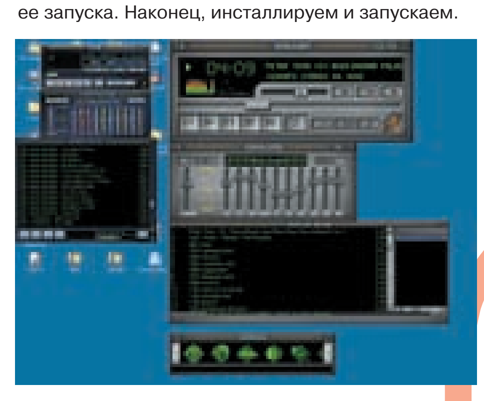
Новости аудиоманьяков

обзор WinAmp 3.0 beta

Мы ждали этого события, и вот, наконец, свершилось! 10 октября нынешнего года вышла новая версия любимого многими проигрывателя - старого доброго ВинАмпа. Естественно, мы не могли оставить без внимания такое событие - и вот тебе наши первые впечатления от третьей бета-версии сего продукта.

<Новая версия?>

Знакомство с пресс-релизом компании убедило, что цифра "три" в номере версии поставлена не случайно. Мол, написан он на принципиально новой "платформе кодирования" (движок, по-нашему). И это дает необычайную гибкость и легкость как для пользователей в настройке продукта, так и для сторонних разработчиков - теперь любой компонент может быть добавлен, выкинут или настроен по желанию. "Почти абсолютная свобода в создании приложений". Т.е. теперь можно не только скины менять, а вообще все переделать. И второе новшество - очень тесная интеграция с компанией Gracenote и ее сервисом CDDBT, что даст слушателям возможность идентифицировать любую песню (исполнителя, название песни, альбома и жанр) - неважно, с родного ли CD песня или же с купленного на Митинском рынке сборника мптришек. Заманчиво, не так ли? Пришло, пришло время покопаться во внутренностях! Дистрибутив берем с www.winamp.com, его размер оказывается на 400 кило меньше, чем у последней официальной версии. По ходу дела трижды соглашаемся с тем, что это есть бета-версия для разработчиков, и никто не обещает нам работоспособности компа после ее запуска. Наконец, инсталлируем и запускаем.

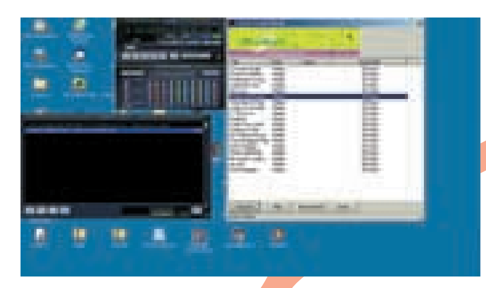


Слева - старый, справа - новый. Почувствуй разницу...

Про качество звука ничего писать не буду - как был, так и остался на весьма приличном уровне. Единственное принципиальное изменение в звучании - вновь включена поддержка "Crossfade". Это когда текущая песня в списке потихонечку затухает и одновременно с эти постепенно начинается следующая - удобно для диджеев, наверное. В глаза же сразу бросается возможность изменять размеры программы - как ты помнишь, предыдущие версии позволяли максимум двукратное увеличение. И владельцы больших мониторов испытывали неудобства, особенно по утрам, пытаясь попасть в маленькие кнопочки "Play" или "Stop". Эта проблема теперь решена. Еще новшество эстетического характера - теперь по отдельности настраевается цвет каждого элемента (т.е. фон, кнопочки и иконки). Больше того - каждой песне на твоем диске можно присвоить определенные цветовые настройки (правда, у меня эта фича так и не заработала - бета-версия все-таки).

<Новости и старости>

Эквалайзер практически не изменился - ну, на то он и эквалайзер. Из кардинально нового в программе - появилась поддержка нескольких плэйлистов одновременно, и это реально круто. Я, например, сразу загрузил в один лист все песни с винта, после чего начал раскидывать их по темам - песни для романтического вечера, песни для бурной вечеринки и так далее. Управился намного быстрее, чем в прошлой версии. Но появился и еще один способ работы с твоими мптришками - то, что называется "Media Library". Библиотека, если можно так выразиться. При первом запуске предлагает просканировать твой винт на наличие песен, после чего радостно выдает тебе на гора список найденных.
Радует сортировка - по артисту, по альбому, по жанру, по году и даже по примечаниям. Эта штука серьезно облегчает поиск нужной мптришки - но только в том случае, если у тебя правильно прописаны все тэги. Иначе один и тот же артист будет обзываться несколькими разными именами, и толку от этого прибамбаса будет чуть. Еще полезная штука все в той же библиотеке - нажатие правой кнопки крысы на песне вызывает предложение внести ее в конец того плэйлиста, который сейчас считается активным. При нажатии той же кнопки на песне в плэйлисте тебе предложат поместить ее после ныне играющей. И там, и там есть еще вариант "редактировать свойства файла", но везде эта строка серая - недоступна, мол, пока. Бета-версия опять же...
Еще в программу теперь встроен свой мини-браузер. Его предназначение мне понять так и не удалось - при запуске появилась страница винампа, где мне было предложено скачать скрины, плагины или послушать инет-радио. Любой же выбор вызывал к жизни окошко ослика ИЕ, и дальнейшие события происходили уже в нем. Так что этот браузер - для любителей "всего в одном", реально он мало облегчает пользование. Кроме того, ни один из скачанных мной скинов, а также взятая на пробу игрушка (плагин) не встали в эту бету - заработали они только в предыдущей версии.



Ищи в сетях, не выходя из Винампа...

<Пиратим, не выходя из...>

Плагин, о котором стоит сказать отдельно. Конечно, то, что разговор о нем идет сегодня, - это просто совпадение. Он по времени вышел примерно одновременно с третьей бетой и ею еще не поддерживается (хотя прекрасно встал в версию 2.76). Это штучка, которая позволяет искать музыку в сети KaZaA (подробнее об этой сети и ее преимуществах я писал в 10 номере X). Запускаешь Винамп, заходишь в сеть, открываешь плагин, вводишь слово для поиска (артист, название песни) и... обламываешься. Потому как сохранить найденную песню на диск нельзя (по крайней мере официально ;-)), а слушать ее прямо в режиме трансляции невозможно. Невозможно, если к сети тебе приходится подключаться, - ну а если ты сидишь на T3 или хотя бы на T1, то очень даже с удовольствием послушаешь.

Да, каналов явно больше трех

<Не только для домохозяек>

Интернет-радио не то что бы очень поразило, но в целом понравилось. Список каналов дает инфу о названии станции, скорости вещания и играемой в данный момент песни. Удалось найти аж две станции любимого стиля, из них одну (с битрейтом вещания в 24) даже можно было нормально слушать - без перерывов и пауз для подгрузки контента. В списке присутствовали и наши радиостанции - типа "Европы минус" и "Радио шам-себе-сон". Любимые каналы можно загонять в плэйлист и, подключившись к сети, в дальнейшем слушать прямо их - не загружая вновь полного списка.

Вездесущая лупа добралась и до сюда

Еще в этой версии есть понятие скрипта. Не имеет никакого отношения ни к перлу, ни к cgi. Что же это есть - удалось понять только на прилагаемом примере. Включение его вызвало уже довольно поднадоевшую лупу, которая начала бегать за курсором и увеличивать кусок изображения под ним.

Есть и визуализация - а как же без нее. Несколько стандартных режимов, разворачивающихся на весь экран и демонстрирующих все богатство твоей видюхи и монитора. Помимо этого, есть так называемая "Студия Визуализации", в которой творится форменный кавардак - можно создавать свои варианты видео беспредела, который будет сопровождать проигрывание твоих любимых песен. Кроме того, можно скачать и уже написанные другими цветовые гаммы. Если ты, как и я, включаешь проигрывание музыки и начинаешь на компе работать, то тебе вряд ли особо пригодятся все эти режимы - тут либо картинки смотри, либо делом занимайся. Одно из трех, и пятого не дано, сам понимаешь...

И последняя прикольная фича - появился так называемый "Thinger". Это небольшое окошечко с кнопками, вызывающими к жизни любой из нужных тебе компонентов ВинАмпа - хоть основное окно, хоть нет-радио, хоть настройки эквалайзера. Привыкнув к нему, получаешь реальное удобство в работе.

<Подводя итог>

В общем, скажу так - бета осталась жить на моей машине. Очень понравились новые возможности работы с мптришками, разбросанными по всем винтам. К основным же недостаткам стоит отнести невозможность проигрывания компактов (да, мне так и не удалось заставить прогу играть мои диски) и... общее впечатление сырости, что ли. Там - невозможно переключить активное окно - зацепится курсор за основное (тогда все движения мышой приводят только к его судорожным подергиваниям вверх и вниз по экрану), и для перехода в плэйлист надо свернуть все окна, а затем развернуть - тогда, может, и получится. Здесь - стоит добавить радио в плэйлист - и все находившиеся там до этого песни загадочным образом пропадают из списка. Понятно, что эти недостатки наверняка будут устранены к выходу официальной версии, каковая обещается в первой половине будущего года. А так - рекомендуется для скачивания либо фанатам именно ВинАмпа, либо же тем, кого, кроме удобства работы с файлами, ничего и не интересует. Так что думай сам, решай сам, а если какие вопросы - пиши, не стесняйся.

PC_Zone

Мобильный Интернет: версия "Первый Блин"
WAP - оно тебе надо?

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru) и 2poisonS (2poisonS@real.xakep.ru)

WAP - оно тебе надо?

Мобильный Интернет: версия "Первый Блин"

Планируешь прикупить себе новый мобильник? Правильно, только реши, для чего он тебе нужен. Пальцы веером кидать? Боюсь, с этим ты опоздал - сегодня труба это уже не роскошь, а исключительно средство общения. Впрочем, не только общения. Большинство современных трубок позволяют тебе выходить в Инет прямо с телефона, в любом месте и в любое время. О протоколе WAP (Wireless Applications Protocol) ты, конечно, слышал? Мы попросили написать одного нашего автора о преимуществах этой технологии, а другого - о ее недостатках, и вот что из этого получилось...

<Удобство>

WAP.Rulez:

Зачем тебе куча портативных девайсов, которые все равно частично дублируют функции друг друга, если ты можешь получить и общение, и органайзер, и доступ в Инет в своей трубке? Удобство телефона с wap в оперативности и постоянной доступности необходимой информации - куда бы ты ни пошел, Инет у тебя всегда под рукой.

WAP.Sux:

Привыкший к удобству при серфинге полноценного Инета, я был неприятно удивлен загруженностью менюшек wap-страничек, да и пока дождешься появления на дисплее нужной инфы, можно вполне идти заваривать кофе или чай. К примеру, чтобы узнать прогноз погоды или курс валюты (типа мне это очень необходимо :)), в лучшем случае придется потратить минут 5, а денежки-то капают...

<Информативность>

WAP.Rulez:

Хороша ложка к обеду, правильно? А информация хороша именно тогда, когда в ней есть необходимость. Используя ресурсы wap, ты можешь узнать ВСЕ что тебе может пригодиться в любой конкретной ситуации - расписание работы и адреса ночных клубов, афишу кинотеатров, не говоря уже о банальных курсе валюты и прогнозе погоды. И именно тогда, когда это тебе нужно.

WAP.Sux:

Ты думаешь, тебя будут снабжать самыми свежими новостями и событиями в мире? Ага, дождешься... Зайдя на первый попавшийся сайт и решив посмотреть ту же погоду, например, я ее узнал. Но двухмесячной давности :). Да, есть сайты, которые обновляются довольно-таки часто, но, к сожалению, таких меньшинство.

<Дизайн>

WAP.Sux:

Ха. Дизайна тут нет по определению. Пара менюшек с гиперссылками и однообразное наполнение - вот и все, что можно наблюдать на таких страничках. Так что никакого эстетического удовольствия от такого серфинга ты не получишь - почти все wap-странички сделаны по принципу "чтобы было", и их черно-белые цвета очень быстро надоедают.

WAP.Rulez:

Какой, интересно, тебе нужен дизайн на странице с курсом валют? Анимированные на флэше девушки в бикини, которые танцуют ламбаду вокруг символа "$"? Если ты согласен платить деньги за ожидание загрузки графики, то, в принципе, такое нарисовать можно. А оно тебе надо? Ты wap юзаешь, чтобы инфу получить или на картинки посмотреть?

<Порно>

WAP.Rulez:

Ну куда ж мы без него, родимого? ;) Если б не порно, то сейчас и обычный Инет был бы на порядок менее популярным. Так что возможность посмотреть свои любимые веселые картинки в любом месте в любое время вдали от неусыпного ока ревнивой подруги - это то, что, возможно, привлечет многих юзверей к wap. (Кстати, если ты один из них, загляни с мобильника на SexWaps.com - зацени будущее мобильной эротики. :)

WAP.Sux:

Часто в рекламе WAP-а ненавязчиво так упоминают возможность смотреть сексуальные и порнушные фотки. Любители горяченького, конечно, клюют на эту уловку и бегут покупать себе телефон с поддержкой супер-пупер прогрессивного стандарта, который сможет удовлетворить их потаенные желания в любом месте и в любое время. Но ты-то не будь лохом - вся эта клубничка с "душком" и вызывает лишь скупую мужскую слезу по ностальгии по старым DOSовским картинкам, которые были и то лучшего качества.

<Почта>

WAP.Rulez:

Забирать и отправлять почту с мобильника настолько удобно, что сейчас трубки даже оснащают поддержкой протоколов POP3 и SMTP. Если у тебя есть wap, тебе даже эти протоколы не понадобятся. Просто заводишь себе бесплатный ящик и все - в любой точке города в любую минуту ты можешь проверить или, наоборот, отправить письмо другу. Мобильная почта это, имхо, вообще то, без чего человек в XXI веке не сможет обойтись.

WAP.Sux:

Да, есть возможность читать свою почту на ящике типа mail.ru. Я даже не поленился и завел себе такой :]. Но по старой привычке ввел длинный и сложный пароль, за что немедленно поплатился при попытке проверить почту через WAP-сервис. Это на любимой клаве набрать пароль можно за доли секунды, а пока ты введешь логин и пассворд на телефоне, пройдет не одна минута (особенно, если ты любитель паролей типа tYapLImIAwPW98r7t). Аналогично и с отправкой почты - пока наберешь нужный текст, можно набить трудовые мозоли и проклясть все на свете. А весь этот, типа, прогрессивный сервис стоит денег, причем немалых... К тому же почту совершенно бесплатно можно забирать, просто сделав перенаправление с твоего ящика на мобилу (для этого нужно воспользоваться специальным сервисом, например, http://www.beep.ru/). Хотя, признаюсь честно, выход есть - купить себе chatboard для мобилы.

<Тематика сайтов>

WAP.Rulez:

Здесь wap не отстает от привычного www. Практически все, что можно найти в "традиционном" Инете, так или иначе представлено и в мобильном. Да, wap-ресурсов пока не много, но их количество это вопрос времени, и если стандарт станет более популярным, то любой уважающий себя сайт не сможет обойтись без wap-варианта.

WAP.Sux:

В принципе, тематика самая разная. От новостей до той же порнухи. Но заполнение их оставляет желать лучшего. Да и чтобы узнать о хотя бы самых важных новостях, придется потратить кучу времени, особенно, если твоя мобила окажется с четырехстрочным дисплеем, а не с восьмистрочным. Читать по 2-3 строчки, а потом ждать, пока загрузятся следующие, - удовольствие не из приятных. Например, если ты захочешь узнать, как закончился очередной футбольный тур в Италии, придется потратить около 10 минут, а если и с подробностями, то в 2 раза больше.

<Оперативность>

WAP.Sux:

Многие ставят в достоинство WAP-у возможность оперативно получить нужную инфу, особенно, когда компьютер и Инет не доступны (чуть не сказал - зубная щётка :)). Но скажи мне честно, так уж ли тебе необходимо узнать сиюминутно курс валюты или прогноз погоды?

WAP.Rulez:

Тут, думаю, комментарии излишни. Этот стандарт был создан, чтобы сделать информацию оперативной, и он прекрасно справляется со своей задачей. То, что у тебя дома стоит комп с доступом в Инет, да хоть с выделенкой, совершенно не поможет тебе на даче, когда тебе приспичит скачать почту, или в троллейбусе во время пробки, когда у тебя будет свободная минутка для чата.

<Развлечения>

WAP.Sux:

Кто из нас не любит отдохнуть и поиграть в игрушки, например? Хитрые рекламщики тоже об этом знают и заманивают лопоухих юзверей обещаниями погрузиться в интересный мир онлайновых игрушек и живого общения. Честно говоря, такой мир вызывает только рвотные рефлексы. Все эти гамесы очень похожи на тамагочи и его многообразные клоны. Выращиваем какого-нибудь чернобыльского мутанта-телепузика, кормим, поим, доим, а в результате приходит не менее страшный чебуратор и нагло мочит твое чудо природы :]. Да, есть и более спокойные и добрые игры. "Пчелка", например. Объяснять, что это отстой, думаю, тебе не нужно :]. Скачем дальше - чаты... Более уродских чатов сложно встретить на просторах Инета - все жутко неудобно и тормозно. Кстати, и публика там соответствующая. Спермотосикозные тинейджеры, пытающиеся снять телок и кидающие направо и налево понты по поводу своей немереной крутости и "мега-рулезной чисто мобилы". Что еще есть из развлечений? Ах да, на "просторах" wap-страничек можно найти еще разные тесты и головоломки. Тесты в основном на такую тематику: "Являетесь ли вы настоящим мужчиной?", "Умеете ли вы готовить?", "Каков(а) вы в постели", "Хороший(ая) ли вы собеседник(ца)?" и прочая лажа. Головоломки же составлял наверняка обкурившийся подросток, для которого вычислить 2x2 уже непосильная задача. Заманчивые развлечения, не правда ли? ;]

WAP.Rulez:

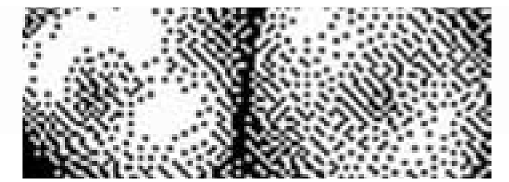
По правде сказать, все эти онлайновые игры, игрухи и прочие развлекухи гораздо нужнее не дома или на работе, где всегда есть более важные дела, а именно там, где доступен только wap, - на даче, в транспорте, на лекции и т.д. То есть когда нужно убить время, а нечем :). Да, на своем мобильнике ты не сможешь поиграть в любимый Каунтер-Страйк (хотя кто знает, что будет лет этак через пять...), но ведь никто еще не жаловался на качество графики в тетрисе или змейке? А на роль убивателей времени они вполне подходят.

<Альтернатива>

Так уж устроены люди, что им постоянно требуется что-то новое и прогрессивное. Вот и WAP появился, когда юзверям с мобильниками захотелось использовать их на полную катушку. Но вот почему-то про старые добрые SMS-ки стали забывать. А зря. Ведь с их помощью и почту можно забрать, и анекдоты почитать, и погоду с курсом валюты узнать, и еще много чего интересного. Причем абсолютно бесплатно (подпишись, к примеру, на рассылку от subscribe.ru или pager.rbc.ru). Так что пока все достоинства WAP-а, мягко говоря, сомнительны, и на "революцию" уж точно никак не тянут. А вот когда этот стандарт значительно улучшится и будет стоить приемлемые деньги, то и интересность, и информативность, и количество сайтов возрастет, да и мы скорей всего забросим свои старые мобильники и помчимся приобретать новые с этим прогрессивным и рулезным стандартом :]. Пока же хочется посоветовать нашим сотовым операторам развивать свои wap-сайты, делать их более насыщенными и более оперативными, ведь оперативность - это все-таки главное преимущества WAP-а.

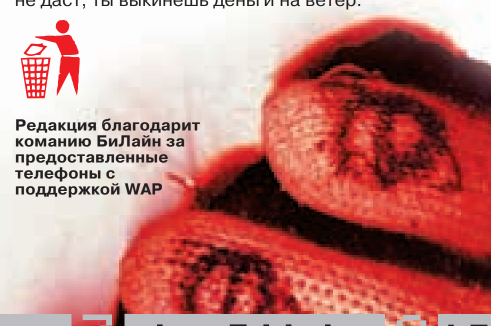
<Трибунал>

Перед тем как выкидывать деньги за новую мобилу с wap-ом, подумай, для чего тебе нужна эта фича. Если тебе нужно оперативно получать важную информацию, если ты часто юзаешь e-mail, но не всегда бываешь около компа, если ты часто где-то скучаешь и хочешь потрепаться в чате или поиг-



рать в онлайне, то wap тебе пригодится. Если же ты решил, что получишь от wap-а полноценный доступ в Инет с его вэб-страничками, клубничкой, дизайном и прочим, то обломись, wap тебе всего этого не даст, ты выкинешь деньги на ветер.

Редакция благодарит команию БиЛайн за предоставленные телефоны с поддержкой WAP



ЧЕЛОВЕК

Узнаю я их по голосам…

X-Crew (magazine@xakep.ru)

"Жаворонки" идут клином, или несколько слов о кошмаре раннего пробуждения

Думаю, ты уже знаешь, что есть такие суровые, отважные, молчаливые парни, которых называют теле- радио- и просто журналистами. Есть такая профессия - нести чушь в массы :)). Чушь в массы несут с экранов телевизоров, со страниц газет и журналов, а периодически чушь легко и непринужденно льется в радиоэфире. Так вот, авторы газетной и теле-чуши довольно узнаваемы, лицо в кадре, фото в газете, а вот на радио такой опции нет. "Несправедливо", - подумали мужики и пошли, не оглядываясь, прямо на "Радио Максимум", с которого начинается день у многих из наших с вами сограждан…

SPID

То жаворонок был - предвестник утра - не соловей
То жаворонок так поет фальшиво
Внося лишь несозвучность и разлад…

Уильям Шекспир "Ромео и Джульетта"

Н-даа-аа-а… Видать, Шекспир тоже не любил рано вставать, а иначе зачем бы ему было обвинять несчастную птичку в фальшивом пении? Да и если бы бедная Джульетта вдруг очутилась в Москве ранним-ранним утром прямо возле радиоприемника, она бы изменила свое мнение о несчастной, отвергнутой ею птице, несущей для нее одни горе и печаль.. "Утренние жаворонки" на радио Максимум - особые существа, несущие в наши сонные души по утрам природные бойкость, радость и положительные заряды энергии. Лучшие собаководы гарантируют: с утра, услышав позывные "Утренних жаворонков", ты поймешь - жить стало лучше, жить стало веселее!

Так кто же они, отважные, несгибаемые и бесстрашные, уже в 6 утра счастливо щебечущие в эфире? Ну, прежде всего, это Юрий Пашкoff и Павел Киролoff. Думаю, ты заметил, что ребята взяли себе малозаметные творческие псевдонимы, но нас не проведешь! Встречайте: именно они будят тебя каждое утро в 6 часов на частоте "Максимум". Конечно, помимо Юрия и Павла - основных, так сказать, "базовых" или даже (не побоимся этого слова) "центровых жаворонков", есть и многие другие, которых ты слышишь утром и которые развлекают тебя как могут - Люба Камырина, например, так и сыплет по утрам новостями (и где столько всего происходит?), но именно Юрий и Павел делают так, ну чтоб уж совсем тебе ужасно не было… С одним из них у нас состоялся разговор, в котором мы попросили приоткрыть нам секреты утреннего шоу. Итак: поздний вечер, брошенный металлургический завод, свист ветра, тени, скрип ржавых петель - одним словом, веселенькое интервью…

Х: Для начала хотелось бы узнать, сколько существует шоу "Утренние жаворонки", с чего все начиналось, кто стоял у истоков и кто, собственно, виноват?

УЖ: Это шоу появилось на "Радио Максимум" в начале 90-х годов. Одно из первых шоу вообще тогда в отечественном радиоэфире, идущее в столь раннее время. Сначала все затевалось как англоязычное ток-шоу, которое было "списано" с американ-

по голосам...

ского варианта, а потом его адаптировали под русские реалии. Если ты помнишь, первыми ведущими этого шоу были Костя Михайлов и Оля Максимова.

Х: Из чего состоит шоу? Из запрограммированных блоков, планируемых на каждый день, или же это настоящие экспромты?

УЖ: Несомненно, каждый день это новое шоу с примерно запланированной программой, которое идет с 6 до 10 утра. "Блоки" радиопрограммы меняются каждые 30 минут. Каждые 30 минут мы должны дать возможность нашим слушателям послушать как новости, так и музыку. Но так как "Утренние жаворонки" - это прежде всего шоу, то обязательно есть блоки-розыгрыши.

Х: Вы импровизируете в эфире или используете домашние заготовки?

ПК: Умение импровизировать - это часть нашей профессии. Но экспромты не исключают и кропотливой работы над шоу вне эфира. Это и поиск информации в Интернете, и собственные впечатления, эмоции от реальной жизни, которыми мы потом можем поделиться со слушателями. Конечно, многое рождается спонтанно, но есть рубрики, которые требуют подготовки и над которыми вместе с нами работает много людей - продюсеры, звукорежиссеры, корреспонденты.

Х: Все, что вы произносите, контролируется или можно - на спор - передать привет любимой бабушке?

ПК: Существует утвержденная структура программы, а уж чем мы ее заполним, полностью зависит от нас. Можно и бабушке привет передать. Но наша основная задача - показать слушателям, что мы живем в ритме города - у нас по утрам те же проблемы, что и у них: плохо, что рано, плохо, что холодно, что не топят или чаю хотим. Мы пытаемся выступать своеобразными спасителями грядущего дня наших утренних слушателей. Например, предупреждаем о всевозможных гадостях и гнусностях погоды, так как встаем раньше всех и видим то, чего не видят те, кто еще только просыпается.

Х: Те люди, которые звонят, - попадаются ли среди них полные отморозки, с которыми просто невозможно общаться? Ну, такие, которые даже двух слов связать не могут? Есть ли какие-то профессиональные секреты, как таких бойцов "разговорить"?

УЖ: Как правило, все происходит само собой в процессе разговора, хотя нам редко встречаются уж совсем такие кошмарные личности. Не встречали пока, слава Богу... В основном звонят интересные люди, готовые поддержать нормальный диалог. Да и мы ни в коем случае не преследуем цели унизить или как-то оскорбить человека, который нам позвонил, а наоборот даем ему шанс высказаться, почувствовать себя свободно, дать волю своему воображению.

Х: Если человек позвонит и начнет матом ругаться - что сделаете? Как воспримете?

УЖ: Ну, мне кажется, это все-таки как плевок с моста - самоутвердиться, показать, типа, вон и я могу гаркнуть неприличность на всю страну. Как правило, мы не заостряем на них внимание. А потом у нас стоит определитель, так что особо не поругаешься :)).

Х: Идеальный радиослушатель - кто он для вас?

УЖ: Не задумываемся над этим, очень сложно сформировать этот образ, столь, наверное, желанный для каждого ведущего. Больший процент нашей аудитории - это все-таки преимущественно женский пол, так как шоу в основном с мужскими голосами, причем с гетеросексуальной окраской голоса, чтобы не было никаких отрицательных эмоций, хотя мы никоим образом не циклимся на этом вопросе - так уж вышло, что все мы мужчины и голоса у нас приятные женскому уху. Предвидя возникающий вопрос - с сексуальной ориентацией у нас всех все в полном порядке :)). Сориентировались :)). Мы прежде всего ориентированы на то, что каждый день к нам присоединяются все новые и новые слушатели и мы должны им приносить радость, развлекать как можем, в то время когда они сонные и недовольные.

Х: Насколько тяжело вставать по утрам? Ведь шоу уже в 6, а еще подготовка..

УЖ: Очень тяжело. В 10 вечера - жесткий отбой, в 5 подъем - но это нас только дисциплинирует. Бывает, мы даем себе волю до такой степени, что с утра прямо свет не мил, и мы тихонько радуемся, что никто не видит наше лицо, а слышит только голос. В такие моменты радуемся, что работаем на радио, а не на телевидении. Это бывает, но крайне редко, по большому счету мы живем в четком режимном графике в течение рабочей недели. Ну а в выходные - мы как все: отрываемся и тусуемся до упаду.

Х: Соревновательный дух во время эфира присутствует? Соперничество... мешает или помогает?

УЖ: Нет, все персоналии гармоничны и уникальны по-своему. Мы очень разные, несмотря на наличие общих идей и вкусов. Трения возникают редко... и то по рабочим вопросам. Мы скорее дополняем друг друга и дополняем, повторяю, гармонично.

Х: Что происходит, если один из вас заболел или просто не смог

NEXT

ЧЕЛОВЕК

Узнаю я их по голосам…

X-Crew (magazine@xakep.ru)

прийти? Отряд заметит потерю бойца?

УЖ: Скорее заметят слушатели. Мы будем делать все возможное, чтобы это никак не повлияло на эфир. Конечно, все мы живые люди - болеем, отдыхаем и просто хандрим, поэтому делаем все возможное, чтобы отсутствующий боец был с честью заменен.

X: В реальной жизни ощущается какая-то крутость от того, что вы работаете на утреннем шоу на "Максимум"? Вас узнают? Звездная болезнь не проявилась?

УЖ: Несомненно, мы узнаваемы… Но есть разница между ощущением того, что тебя узнают, и звездной болезнью. Это не болезнь, а прежде всего радость, что достигли того, что хотели. Это своеобразная гордость. Конечно, это приятно, когда тебя узнают, хотя многие узнают преимущественно твой голос… Скорее, это гордость перед своими близкими..

X: У ведущих "Радио Максимум" есть характерная черта, которая отличает именно их, - отличная разговорная речь. Это достигнуто долгими тренировками или специальными уроками сценической речи? Что это - поставленная речь, долгие тренировки?

УЖ: Скажу за нас, за "жаворонков": никаких специальных курсов, никаких специальных упражнений мы не проходили и не делаем, хотя, может, и не мешало бы. Дар божий, если хотите.... Влились в коллектив и поддерживаем реноме очень старательно, коль оно имеется уже. Безусловно, мы работаем над собой, стараемся про себя прорабатывать те выражения, которые собираемся высказать в эфире. Даже выписываем на листочки то, что собираемся сказать… ну, конечно, только если очень что-то заумное…

X: Страна должна знать героев… Кто вы такие? Чьих будете?

УЖ: Ненавижу о себе рассказывать… Все, что можно было бы рассказать, уже все прописано на сайте "Максимум" [www.maximum.ru]: чего любим, чего делаем и вообще кто мы и откуда. Если есть желание узнать про нас подробнее - залезайте туда и вы увидите даже нашу фотку во всей красе… Главное, наверное, это то, что мы - братья, и проводим не только рабочее время вместе, но и частенько отдыхаем вместе. Мы как примерные любящие супруги - 16 часов бок о бок, только не спим вместе :).

X: Пожелаете нашим читателям чего-нибудь хорошего?

УЖ: С удовольствием… Хакеры - вы живете, опережая прогресс, вы делаете невероятные вещи. Мы - далекие от всего этого люди, мы просто обыкновенные пользователи. Не знаю, хорошо это или нет, но так сложилось. Желаем всем читателям X постоянно совершенствоваться и удивлять всех новыми кибер-чудесами. А мы как самые настоящие "чайники" будем постигать вашу науку, пользоваться результатами ваших достижений, с утра поднимать вам настроение и неустанно звать на новые компьютерные подвиги.

Х-Стиль

7777

7 вещей, которые ты должен иметь

SINtez (sintez@real.xakep.ru)

7 вещей, которые ты должен иметь

Нет, в этот раз не будет никаких обзоров, объездов и итогов. В этот раз все будет жестче. Ты и я - гики. И если наши с тобой стили жизни разные, то кому-то пора этот самый стиль менять. При всем при этом я тебя не заставляю что-то делать, но настоятельно рекомендую. Т.к. у любой суб-культуры есть свои «вещи», которые определяют стиль.

7 фильмов, которые у тебя должны быть

Нирвана (Nirvana)

Лучший киберпанк фильм девяностых. В отличие от других попыток сделать cyberpunk movie, Нирване удалось передать весь дух абсолютно четко. Правда, часто чувствуются нотки гуру киперпанковского кино - Blade Runner (Бегущий по лезвию). Но это, наверное, к лучшему. На лицензии я этот фильм не видел, поэтому покупал пиратскую кассету.

Матрица (The Matrix)

Об этом фильме много писалось, говорилось. В общем, если ты его до сих пор не смотрел, то закрывай журнал, ты безнадежен. Остальным скажу одно: этот фильм надо ОБЯЗАТЕЛЬНО иметь в домашней видеотеке, так как смотреть его нужно несколько раз. Есть и на лицензии, и у пиратов, и на DVD, и на videoCD, и в DivX. Лично я купил себе CD-юк в формате DivX.

Призрак в доспехах (Ghost in the Shell)

Альтернативное название этого мультфильма - Призрак в консоли. Тот, кто придумал это название, - явный юниксоид :). На самом деле, единственный мультфильм, который просто плющит, как может плющить только художественное кино. Не зря создатели написали "Анимированный триллер", так и есть. Отлично исполненная трагедия на тему "я хочу быть живой" в исполнении киборга. Плюс захватывающий сюжет компьютерного шпионажа, куча техники, хакеры, будущее и т.д. Ты обязательно должен иметь кассету или DVD с этим шедевром. Оригинал можно купить в онлайне на западных серваках (как DVD, так и кассету). В Москве этого фильма на лицензии нет. Можно купить пиратскую версию с переводом, причем я видел как на VHS, так и в DivX.

Газонокосильщик 1,2 (The lawnmower man)

Опять же очень известный фильм. Отличные спецэффекты, хорошая идея. Вот уж где виртуальность, так это в Газонокосильщике. Там ее показывают очень натурально. Хотя на сегодняшний момент фильм уже немного потерял свою привлекательность. Спецэффекты сейчас во всех фильмах, а после Матрицы виртуальностью уже никого не удивишь.

Трон (Tron)

Это очень старое кино (1982 год). Те, кто его видел, уже вымерли вместе с мамонтами. Я его первый раз смотрел по когда-то популярному каналу 2х2, записал и потом несколько раз пересматривал. Фильм не отнесешь ни к какому жанру. Потому как сказать, что это приключенческое кино, - идиотизм. Ну какие приключения внутри компа на аппаратном уровне? Сказать, что это киберпанк, тоже нельзя. Идей кибернетизации не просматривается. Скорее это просто первая попытка сделать качественный фильм о компьютерах. Мне этот фильм дорог как классика. Тебе, я думаю, тоже понравится. Достать тяжело, но можно. На лицензии вроде не продается, хотя тот же Ozon обновляет свои видеотеки регулярно. Так что ищи.

Хакеры (Hackers)

Тот, кто сейчас начнет плеваться и материться со словами «да этот фильм для ламахов!», может нарисовать табличку «Я - лох» и повесить на спину. Т.к. все шарящие люди понимают, что этот фильм надо смотреть не как документальный, а как отлично поставленную фантастику с реальными (правда, старыми) фактами и, самое главное, с отлично перенесенной атмосферой. Единственный фильм, где хакеры - это не мрачные ублюдки, которые не знают слова «душ» и «бритва», а нормальные, прикольные ребята, по которым с виду никогда не скажешь, чем они занимаются вечерами. На лицензии я этого фильма не видел. Хотя часто видел в упаковке, напоминающей лицензионную, но что-то меня сомнения берут. У пиратов купить можно. Есть во всех форматах.

Бегущий по лезвию (Blade Runner)

Это просто классика. Когда говорят «киберпанковское кино», сразу же сравнивают его с Бегущим по лезвию. Отлично проработанная идея совместно с детализированными бэкграундами и деталями. По технике фильм напоминает Звездные Войны 1976 года. Такая же педантичность к деталям, такое же ощущение полного реализма. Впрочем, моя подружка даже не досмотрела Бегущего до конца. «Скукота,» - зевая, произнесла она :). Так что если ты любишь киберпанк, то фильм тебе безумно понравится, обычным же обывателям смотреть не советую, скучно :). Есть и на лицензии, и у пиратов, и на VideoCD, и в DivX, короче - найдешь.

7 программ, которые должны быть на твоем винте

Linux

Да никого не волнует, что ты в Линухе не разбираешься. Хочешь что-то понимать - нужно пробовать своими ручками. Так что перестань париться, читай «Юниксоид» и давай ставь себе Линух. Даже если ты будешь залезать в него раз в месяц. Никто же не заставляет тебя сносить Вынь и работать только в Линухе. Ставь его как вторую Ось и логинься куда хочешь.

The Bat!

Объяснять преимущества этого мейлера передо всеми остальными я не буду. Мы уже не раз об этом писали. Скажу одно - НИ ОДИН мейлер не обладает такой кучей нужных и полным отсутствием ненужных функций. Единственный мейлер, который делался не для секретарш, а для нормальных advanced user-ов.

ICQ

Да, это уже не обсуждается. Иметь ICQ на своей машине - это стандарт. То же самое, что иметь дома телефон. Ни одна программа не позволяет так оперативно и удобно обмениваться информацией. Не зря после появления ICQ почти каждый крупный сервер пытался сделать нечто подобное, но свое. Чужая слава не дает людям нормально спать.

IRC-клиент

Не буду уточнять, какой именно. PIRCH или mIRC - это дело вкуса. Но коннект к IRC у тебя быть просто обязан. Ведь именно там чаще всего обсуждается все самое новое, важное и интересное.

GetRight

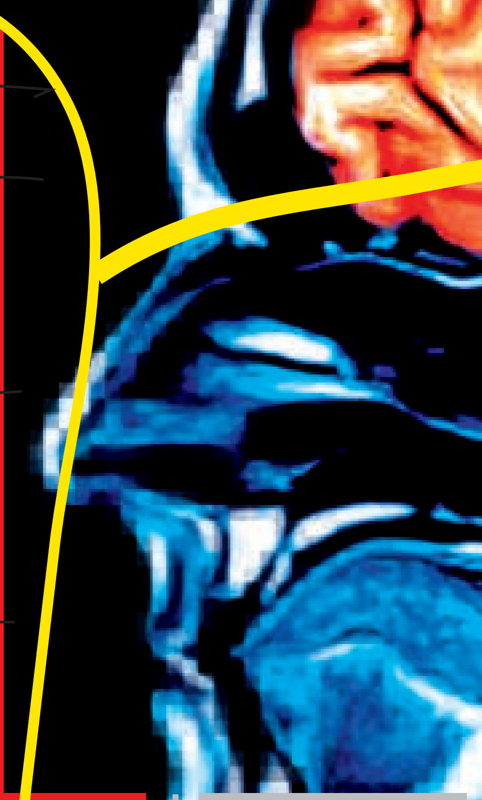
Если ты сидишь в Инете, значит временами ты что-то из него скачиваешь. Если ты что-то скачиваешь, значит иногда это «что-то» весит много. Если все это с тобой происходит, значит ты знаешь, что такое дисконнект на 80% 3-мегового файла. Вот чтобы не было мата, кидания клавы в монитор и прочих эксцессов, и придумали менеджеры докачки. И GetRight, на мой взгляд, - лучший.

NetCaptor

820 Кб. Группы ссылок. Куча настроек. Моментальный старт. Реактивная скорость. Еще доводы приводить? Все это относится к самому лучшему на сегодняшний момент www-браузеру. Да, он садится на IE. Да, он юзает его функции, да, он во многом похож на IE. Ну и что? Зато он убрал из IE все ненужное и добавил все нужное. В итоге получилась супер-вещь, от которой выпадают в осадок все продвинутые гики :).

ACDSee

Смотреть присланные фотки друзей или скачанные порнофотки Фотошопом - круто, но неудобно. Чтобы просматривать кучу фоток быстро, все нормальные люди юзают ACDSee, т.к. на данный момент лучше смотрелки еще не придумали.



7 вещей, которые ты должен купить

Мобильный телефон

И вовсе не для того, чтобы ставить пальцы в грамотную распальцовку. Мобайлой ты уже никого не удивишь. А вот пользы от этой игрушки - немерено. Самое главное, что ты всегда онлайн. И второе - SMS. Остальные преимущества для каждого свои.

Mp3-плеер

Конечно же! Ты угадал. Да, потому что это модно. Но продвинутые парни просекают и другую прелесть: ты слушаешь только ту музыку, которая тебе нравится. Никаких там «диск дерьмо, но 5-й трек - офигенный», никаких перемоток с подсаживанием батареек. И вообще - никаких движущихся деталей, чистый digital. В общем, тут тебе и шорты с капюшоном, и носки с дистанционным управлением, все прелести мира :).

USB-винт

Помнишь, мы писали о таком в 10-м номере? ZIV от компании Hyndai. Вот это я понимаю креатив! Люди не изобретают новую плотность винтов или новые дискеты для ZIP-драйва, а просто сделали винт - USB-шным. Минус только один - драйвера все равно нужны. Хотя разработчики клянутся, что скоро совсем упростят процедуру подключения, будет работать сразу как только воткнул. Представляешь себе все горизонты, которые перед тобой открываются в твоем нелегком ремесле хака? :) Самое приятное, что это не «концепт». Винт уже вовсю продается, и один мой приятель таким давно владеет.

PDA

Для отсталых поясню: PDA - это мобильный микрокомпьютер типа Palm или Casio. Palm - самый популярный в мире микрокомпьютер, Casio Cassiopea - одна из самых навороченных. Кроме того, что это почти настоящий комп, он еще такой крохотный и такой могучий. Помню, еще пару лет назад наши американские «коллеги» ломали Пальмой инфракрасные автомобильные сигнализации, а другие «коллеги» взламывали аппараты по обработке кредитных карт (опять же Пальмой). Вопросы есть? Думай.

Цифровая фотокамера

Или, по-простому, «цифровуха». Снимать на пленку - роскошь, дозволительная только фотографам-профессионалам. Нам же плакатная съемка не нужна, да и что такое «экспозиция» - мы с трудом представляем. Зато у нас такой комп!!! Тут тебе и винт на 40 гигов, у которого шпиндель просто летает на 7200, а видюха-то новая вообще… Что-то я увлекся. Короче, раз уж ты такой digital god, то и фоткать тебе нужно в цифру. Все равно будешь все в комп сливать, так что зря пленку тратить?

LCD-монитор

Да, знаю, дорого. Меня самого жаба душит. Но все равно куплю, голодать буду, а куплю :). Ну надоело мне, что у меня на столе обогреватель стоит :). Какой от него прок-то, кроме того, что он весь кислород мне выжигает и облучает мои наисвежайшие мозги? Другое дело LCD… И стол свободен, и облучения нет, и глазу приятно. В общем, в следующем месяце голодаем вместе и покупаем себе это чудо.

Игровая приставка

Не надо играть в игры на компьютере! :) Не надо! Не для этого он предназначен. Играм - приставки, компьютерам - софт. Какую? Это уже тебе решать. Но то, что на приставке бегает, летает, светится и поражает, на компе… хм… в общем, ты и сам знаешь: новый винт, новая видюха, больше памяти, камень проапгрейдить и т.д. А все потому, что приставки не грузят никакие виндовсы, драйверы, миллионы библиотечек и прочую лабуду, они дают тебе одно - игры. Так что если ты компом пользуешься только для игр, то стоит подумать о приобретении приставки.

7 сайтов, которые ты должен внести в букмарки

www.void.ru

Один из лучших русских ресурсов по безопасности. В отличие от других, схожих сайтов, у Дюка нет понтов со сложной терминологией, и обновляется сайт достаточно регулярно. Обязательно надо заглядывать хотя бы раз в неделю.

www.nnm.ru

Супер-проект, который мне очень нравится. Вот так вот, нагло, безо всяких «только в ознакомительных целях», создан сайт с варезом, креками, обзорами и прочими милыми вещами. Причем, в отличие от других «хакерских» сайтов, здесь ребята реально что-то делают, а не только сливают тексты с других сайтов. Рекомендую посетить обязательно, пока его не закрыли :).

www.xakep.ru

Это не реклама нашему сайту. Просто мы обновляем сайт ежедневно плюс мы даем не только инфу о безопасности, а и еще кучу полезных статей по различным тематикам, кроме вязания, готовки, цветоводства и политики. Рекомендуется просматривать каждый вечер, так как обновления постоянные и к вечеру можно прочитать все новые статьи дня.

www.ya.ru

Это альтернативный URL Яндекса. Просто по этому адресу ты получишь пустую страницу, содержащую только поле для ввода текста и надпись «Я ищу». Грузится мгновенно, баннеров нет. В общем, лучшая страница. К тому же, на мой взгляд, у Яндекса самый качественный поиск из всех российских поисковых систем.

www.cyberpunk.ru

Когда-то это была отличная идея - создать свой киберпанк-город. Но что-то не получилось, и идея умерла. Однако каждый просто обязан почитать (и посмотреть) на этом сайте статьи об истории киберпанка и наконец-то понять, что такое этот самый киберпанк есть.

www.securityfocus.com

Самый часто обновляющийся баг-трак. Все самые свежие дырки, а также куча старых, все самое нужное в нашей работе. В общем, хочешь хачить - будь в курсе. Плюс огромное количество статей, обзоров - и все по безопасности.

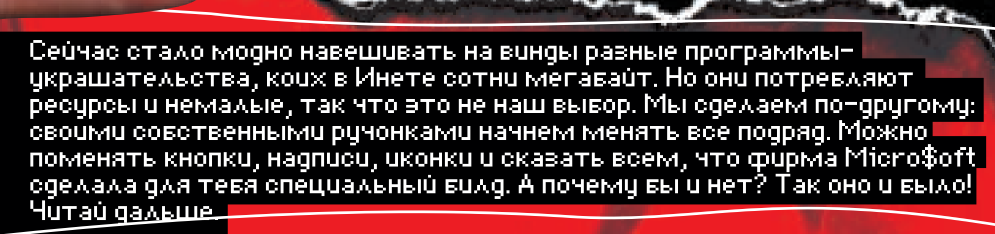
astalavista.box.sk

Ничего нового, все как всегда: кряки, куча кряков, тонна кряков, море кряков. Для особо заинтересованных есть еще куча других сервисов на разных серверах. Все для музыкантов (и демщиков), линуксоидов, mp3-шников, геймеров и т.д. Смотри все это в линках на сервере.

Замути винды под Х стиль

Замути винды под Х стиль

c0r0ner (c0r0ner@xakep.ru)



Сейчас стало модно навешивать на винды разные программы-украшательства, коих в Инете сотни мегабайт. Но они потребляют ресурсы и немалые, так что это не наш выбор. Мы сделаем по-другому: своими собственными ручонками начнем менять все подряд. Можно поменять кнопки, надписи, иконки и сказать всем, что фирма Micro$oft сделала для тебя специальный билд. А почему бы и нет? Так оно и было! Читай дальше.

<Приготовления>

Из инструмента нам понадобится: Restorator v2.50, мозги (1 шт.), руки PnP (2 шт., пропатченные до прямых). Кстати, тулза шароварная (мозгами пока можешь бесплатно пользоваться), так что сразу на Astalavisty. Для начала нужно сделать две копии файлов: одну просто резервную, а вторую для экспериментов. Все работы придется проводить на копиях, потому как большинство нужных файлов используют форточки.

<Сестра, пациента на вскрытие!>

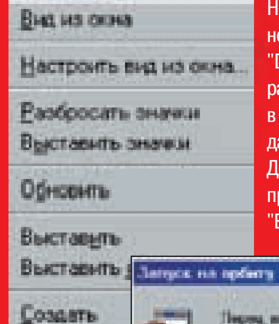
Итак, приступим. Первым подвергнется пыткам многострадальный файл explorer.exe.

Запускаем Restorator, жмем Ctrl+O и лезем в каталог с копиям. Мы получаем все внутренности эксплорера. Сразу лезем в раздел "Bitmap". И что мы видим под номером 157? Правильно, всеми любимый логотип M$, который сбоку меню кнопки "Пуск". В любом графическом редакторе создаем битмап размером 21x233 и рисуем, что душе угодно. Потом сохраняем как bmp или jpg. В Restorator'е выбираем 157, жмем Resources->Assign to и выбираем нашу картинку. Далее наш путь лежит в раздел "Menu". Что у нас под номером 204? Е-моё, так это ж меню кнопки "ПУСК".

Запускаем туда свою фантазию. Пимпаем на кнопку ab на панели "Viewer" или в меню Viewer выбираем "Edit mode". Перед тобой появится окно "Menu preview", где видно все меню. В нем можно смотреть, но не править. Изменять можно в окне ресурсов, где в текстовом виде представлено все меню. Можно поменять расположение, а также название менюшек. В секции 205 - менюшка даты/времени, 207 - принтеры, 209 - менюшка панели задач. Идем дальше. В разделе "Dialogs" находятся диалоги параметров панели задач, рабочей панели и настройки меню. Изменять так, как и в предыдущем случае. Кстати, в конце каждого диалога есть подробный комментарий (на английском языке) о том, какие значения могут принимать параметры, так что можно без проблем добавить свой пунктик в диалог. А вот в разделе "Strings" нас интересует буквально все, но самое интересное находится в секции 37 значение 278 - это и есть название кнопки "Пуск". Менять по рецепту доктора на свой вкус. В разделе "Aceelerators" находятся горячие клавиши, которые также можно поменять. Ну и, наконец, в разделе "Icons" можно поменять стандартные иконки.

<Шелл давай!>

Следующий файл, который подвергнется пыткам, это Sell32.dll. В разделе "AVI" можно поменять стандартные анимации (копирование, удаление и т.д.). В разделе "REGINST" можно изменить комментарии, которые появляются над "Моим компьютером", "Панелью управления" и т.д., но я бы не рекомендовал изменять CLSID, потому как могут быть неприятности. В разделе "Bitmap" все ясно, а вот в разделе "Menu" аж глаза разбегаются - сколько всего знакомого. Первым делом нас интересует секция 215 - контекстное меню упорядочения значков.



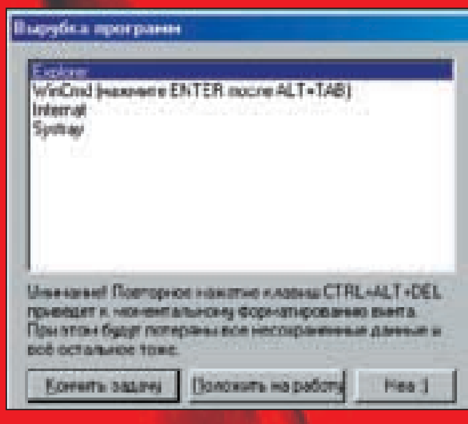
Но менять нужно все, однозначно. В разделе "Dialog" тоже есть где разгуляться. Тут имеются в наличии почти все стандартные диалоги ВыньДовс. Догадаться очень просто, включив режим "Edit mode".

В разделе "String" все сообщения ВыньДовс. Тоже надо менять, но пока поменяешь все, выйдешь на пенсию. Дальше все понятно, хотя в разделе "Icons" можно поменять несколько стандартных иконок.

<Зри в корень!>

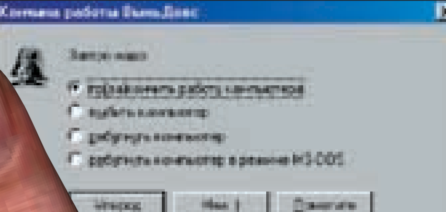
Следующий файл для надругательства - kernel32.dll.

На первый взгляд ничего интересного, но там есть всего два диалога: "Завершение работы программы" и "Программа выполнила недопустимую ошибку".



Да, кроме диалогов не советую что-либо изменять, не забывай - это все-таки ядро виндов.

З.Ы. Если хочешь замутить винды под Х стиль, не боись экспериментировать и редактируй все файлы.



Взлом

Как нас сломали

Buggzy (www.nerf.ru)

Как нас сломали

Точнее, как сломали электрохакер

<Folder 1>

Программист, не знакомый с хакерством, уверен, что никто не догадается, как работает его программа, если она превращена в «сердечки и непонятные символы», то есть откомпилирована в бинарный код в виде exe-файла. Типичная ошибка такого малограмотного программиста - основывать защиту именно на предположении, что алгоритм работы его программы неизвестен хакеру.

В чем ошибка кодера

Защита в этом случае выглядит так: берутся исходные данные, извращаются в меру фантазии разработчика, и из них получается пароль (он же «ключ активации»). Дальше пароль сравнивается с введенным пользователем, и если он совпадает, программа работает, иначе - отказывается. Чем извращеннее способ формирования пароля, тем надежнее - так считает горе-защитник. По моим оценкам, треть защит построена подобным образом. И именно так была сделана защита электронной версии журнала.

Как это использовать

Надо бы заметить, что такие защиты ломаются менее чем за 15 минут. Как правило, нет даже необходимости узнавать алгоритм, по которому формируется пароль, достаточно просто поймать место, где происходит сравнение введенной строки с чем-то еще, и именно это «что-то еще» и будет правильным паролем.
Но в нашем случае полученный таким образом пароль будет различаться на разных машинах, и особого толку от этого взлома нет. Задача хакера - заставить программу работать на любой машине, а пути ее решения - крэк (crack) или кейген (keygen).
Создание кряка и особенно кейгена - гораздо более сложный процесс. От кряка программы защищаются упаковщиками - програми, которые с помощью шифрования обеспечивают невозможность изменения кода в exe-файле программы. А от создания генераторов ключей призвана защитить сложность алгоритма генерации.
Создатели защиты электронного журнала использовали довольно сложный алгоритм, с которым я так и не разобрался до конца. Но кейген сделать хотелось. Выходом было - поручить генерацию правильного пароля самой программе, а после того, как она сгенерирует его, - прочитать и вывести пользователю.

/INSERT/

Крэк (он же крак) - программа, которая обрабатывает исходный софт так, чтобы он работал с любым паролем, не просил пароль и т.п. Основа кряка - вмешательство в программный код софта. Проблема - вмешательство может быть некачественным, и тогда программа окажется частично неработоспособной.

Кейген - программа, создающая правильный пароль. Кейген есть у разработчика программы. Создание кейгена означает полный, качественный взлом софта - программа не в состоянии отличить, кто подсовывает ей пароль, создатель или взломщик, и поэтому обязана работать правильно.

Подробности взлома

Известно, что Delphi хранит строки в отдельно выделенном куске памяти, а работа происходит со ссылками на них. После того как процедура сравнения пароля отработала, ссылка на строку теряется, но сама строка так и остается лежать в памяти. Если хочется, чтобы строка на самом деле пропадала, надо вручную затирать ее, например, забивать пробелами.
Мне очень помогло, что разработчики присобачили в начало пароля независящий от компьютера кусок текста: "XA0034..." (зачем они это сделали - не пойму, хоть убей :), так что для поиска правильного пароля достаточно было найти в памяти этот кусок текста.

Возможно, разработчики следующей версии исправят перечисленные ляпы, и... защиту опять взломают. Главная проблема защиты - в самой ее концепции, и исправлено это может быть лишь после того, как в числе разработчиков появится грамотный специалист (или два специалиста, крякер и криптоаналитик, не всегда попадется «два специалиста в одном флаконе»). Должны быть исправлены две концептуальных проблемы:

1. Для проверки правильности введенного пароля используется симметричный алгоритм, означающий, что алгоритм генерации правильного пароля находится в самой программе, задача хакера - воссоздать его, что является лишь вопросом времени.
2. Разработчики не побеспокоились о криптографической защите данных, так что для доступа к данным знать правильный пароль вовсе не обязательно, достаточно лишь заставить программу думать, что пароль правильный.

Без решения этих проблем все затраты на защиту бессмысленны - разработка защиты и оболочки будет дороже, чем взлом.

Взлом

"Горшочек меда"

«Горшочек меда» как способ обмана кульных хацкеров

Леший из-за Лукоморья (lukomore@xakep.ru)

Прочтя подшивку журнала][, ты начал говорить непонятными словами: "Флудить, сканить, DoSить, нючить, дро…" Ну и пошлый же ты! Я имел ввиду "дропить" пакеты соседей по домашней локалке :). Но однажды, вкручивая очередной нимфе, какой ты крутой, и демонстрируя, как запросто ты серфишь по Сети, "случайно" заходя на порносайты и подводя свою подругу к очевидному для тебя выводу, твой комп падает в голубой экран. Значит, кто-то добрался и до тебя. Перегрузив комп, ты с удивлением обнаруживаешь, что твоя коллекция потрясающих картинок, которую ты полгода собирал с разных платников, безвозвратно потеряна. Ты вне себя от ярости и желаешь "жестоко отомстить". Но для этого тебе надо попытаться отследить своего визави. Как это сделать?

Можно поставить какой-нибудь firewall или систему обнаружения атак (например, обе этих системы объединены в BlackICE Defender или описываемом ниже RealSecure Server Sensor). Но… есть одна тонкость. Если твой противник умен, а недооценивать его я бы не стал, то он заспуфит свой адрес (как это делается, читай в этом же номере X). Особенно, если он флудит или как-то по-иному DoS-ит тебя. Итак, тебе надо, с одной стороны, привлечь противника какой-нибудь целью, чтобы он потратил время на проникновение, а с другой - эта цель не должна быть реальной, т.е. не стоит использовать в качестве мишени свой компьютер или компьютер своего соседа по локалке. Какой отсюда следует вывод? Нужна приманка, о которой мы сейчас и поговорим.

/INSERT/

Смысл приманки, она же decoy, она же deception system (обманная система), она же honeypot (горшочек меда), один - завлечь противника, чтобы он стал тратить свое время и ресурсы на хак несуществующих или не имеющих реальной ценности ресурсов. Тем самым ты получаешь время на отслеживание визави, а при необходимости и на сбор следов его противоправной деятельности.

Это ты о чем?

Смысл приманки, она же decoy, она же deception system (обманная система), она же honeypot (горшочек меда), один - завлечь противника, чтобы он стал тратить свое время и ресурсы на хак несуществующих или не имеющих реальной ценности ресурсов. Тем самым ты получаешь время на отслеживание визави, а при необходимости и на сбор следов его противоправной деятельности. Хотя вряд ли ты захочешь связываться с правоохранительными органами. Толку никакого, а мороки выше крыши. Кроме того, обманные системы могут сбить с толку нападающих, привыкших к широко известным средствам сетевой безопасности (firewall, IDS и т.д.).

Методы

Существует три часто применяемых варианта использования обмана в благих целях:

1. Сокрытие. Ты когда-нибудь использовал firewall в своей сетке? Если да, то тебе наверняка знакомо понятие "трансляция адресов" (network address translation). Если нет, то это когда одни адреса заменяются на другие. Например, адреса машин в твоей локалке меняются на один адрес firewall. Это и есть яркий пример обмана хакеров. Не зная твоего реального адреса, тебя очень трудно атаковать. Но и хакеры используют эту технологию не менее эффективно. Прокси-сервер - это тоже обман, но уже с другой стороны.

2. Камуфляж. Этот механизм используется не так часто, но он тоже скрывает в себе большую мощь. Например, подключаясь к FTP-серверу, твоему взору демонстрируется заголовок:

Connected to ftp.server.ru

220 ftp.server.ru Microsoft FTP Service (Version 4.0),

говорящий о том, что перед тобой мелкософтовский FTP-сервер под NT. А на самом деле на удаленном узле установлен Unix'овый сервак. Ты будешь тратить свои энергию и бабло на то, чтобы найти хоть одну дыру в FTP, удивляясь, "как это на мелкософте и нет дыр", а на самом деле хитрый админ просто сменил заголовок (banner), который появляется при подключении к серверу.

3. Дезинформация. С этим еще проще. Ты помещаешь на компьютер файлы с привлекательными названиями (например, passwd, admin.pwl или users.dat) и ждешь, когда ненасытные и злобные хакеры попытаются их украсть. Но ты не будешь им мешать. Ты-то знаешь, что в этих файлах нет реальных паролей и злоумышленник только потратит время зря, напуская на эти файлы утилиты типа Crack или L0phtCrack.

Как способ обмана кульных хацкеров

Что будем делать?

Так как первый класс средств широко известен и применяется в межсетевых экранах, то более подробно я коснусь второго и третьего. Большинство известных систем предназначено для выполнения следующих обманных действий:

1. Эмуляция несуществующих сервисов и портов. Такие системы устанавливаются на компьютер, который и является приманкой для хакеров. Примером такой системы является DTK.
2. Эмуляция несуществующих узлов сети. Такие системы устанавливаются на выделенные узлы, которые и имитируют целые виртуальные сегменты. Примером такой системы является CyberCop Sting.
3. Подмена баннеров. Такие системы зачастую являются расширением систем, эмулирующих несуществующие порты, и генерят баннеры, похожие на настоящие. Примером такой системы является RealSecure Server Sensor.

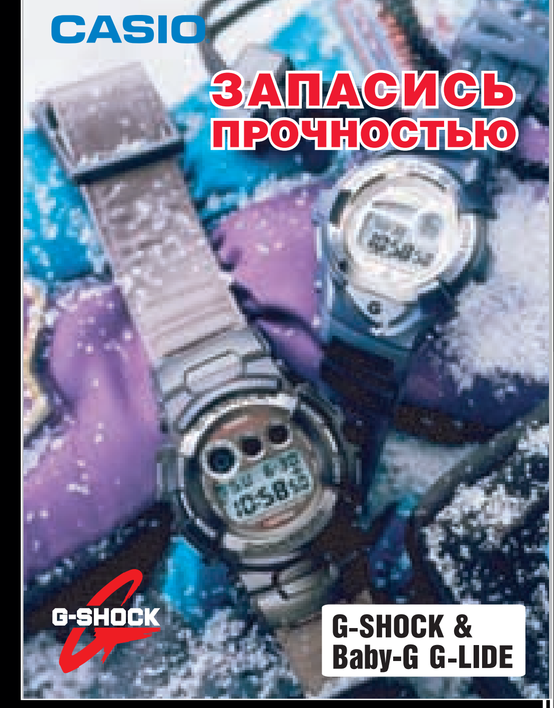
Попробуй с помощью любого сканера провести сканирование какой-либо машины в сети. В зависимости от решаемых задач, число открытых портов на таких машинах может быть разное, но обычно оно не превышает 30-50 (для серверов) и 5-10 (для рабочих станций). Для хостов Unix число открытых портов несколько больше, но не намного. Если с помощью обманной системы число открытых портов увеличивается в 10 раз, то и число действий, которые должен выполнить хакер, также возрастает как минимум на порядок. Даже использование сканеров не сильно облегчает задачу, т.к. они вводятся в заблуждение так же, как и человек. Создаваемые сканерами безопасности отчеты не смогут помочь злоумышленнику определить, какие из открытых портов являются реальными, а какие нет. Тем самым злоумышленнику придется тратить время и ресурсы на ручную проверку всех обнаруженных портов и присущих им уязвимостей, что позволит своевременно обнаружить такие попытки и противопоставить им эффективные средства защиты, и, возможно, обнаружить злоумышленника (хотя обольщаться этим не стоит).

The Deception Toolkit и другие перлы

DTK является одним из известных обманных средств. Этот комплект (http://all.net) представляет собой набор программ на языке Perl, реализующих описанные выше механизмы обмана кульных хацкеров. По заявлению автора DTK - Фреда Коэна, этот комплект утилит может функционировать под управлением любой сетевой операционной системы, но широкое применение он получил на платформе Unix (хотя теоретически будет работать и под Windows с ActivePerl). Как и другие *nix'овые утилиты, DTK настраивается из командной строки путем изменения соответствующих файлов. Обычно вся настройка ограничивается созданием ответных реакций на действия нападающих. Например, вот так выглядит файл *.response, отвечающий за эмуляцию почтовой программы sendmail 8.1.2/8.1.3:

NEXT

```
# State   Input          NexStat  Exit  If/file   output/filename
# comment lines start with the pound sign (#)
# we are faking sendmail version 8.1.2/8.1.3
0   START          0     1     1     220 all.net ESMTP Sendmail 8.1.2/8.1.3;
0   ERROR          0     1     1     500 Command unrecognized - please say "Helo"
0   help           0     1     1     214-No help available
# if they say helo, we acknowledge and go to state 2
0   helo           1     1     1     250 all.net, pleased to meet you
0   quit           0     0     1     221 all.net closing connection
# if you don't get anything - just ignore it and wait
0   nil            0     1     0
# we got a Helo request
# it contained something with /etc/passwd in it - let's simulate a big hole
1   !              4     1     2     /etc/passwd        @fake.passwd
# this regular expression matched something in the input line - let's simulate a big hole
1   /cat\spasswd/  4     1     2     @fake.passwd
1   mail           2     1     1     250 proceed
1   rcpt           1     1     1     500 Must say "HELO" first
1   help           1     1     1     214-No help available
1   quit           1     0     1     221 all.net closing connection
1   nil            1     1     0
1   ERROR          1     0     1     500 Server Configuration Error - all.net closing connection
# even a rcpt - this guy's good!!!
2   rcpt           3     1     1     250 proceed end with a '.'
2   help           2     1     1     214-No help available.
2   quit           2     0     1     221 all.net closing connection
2   nil            2     1     0
2   ERROR          2     0     1     500 Server Configuration Error - all.net closing connection
# getting mail - what do I do?!?!?
3   nil            1     1     1     500 Mailbox full - please start again
3   ERROR          3     0     0     500 Server Configuration Error - all.net closing connection
# I sent them a password file - better notify the authorities
4   NOTICE         notify.pl  Email  fc@all.net Just sent a password file to an attacker - sendmail exploit
4   NIL            0     1     1     214-Unknown configuration error
4   ERROR          0     0     0     500 Server Configuration Error - all.net closing connection
```



Взлом

«Горшочек меда» как способ обмана кульных хацкеров

Леший из-за Лукоморья (lukomore@xakep.ru)

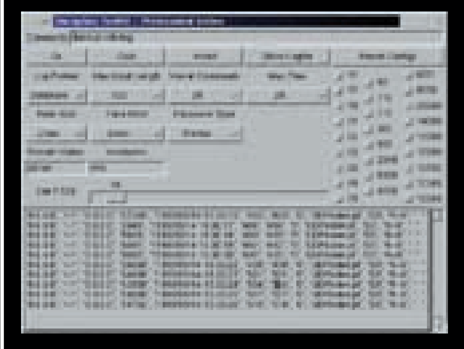
<Folder3>

Как и любая другая нормальная система защита, DTK ведет свой собственный лог, в котором сохраняются все попытки проникновения. Например, вот как выглядит попытка утянуть файл паролей через Telnet-соединение:

```
127.0.0.1 23 23 1998/04/02 05:34:23 8041 8041:1 listen.pl S0
- - - +3 - - 8041:1 - S1 root
- - - +1 - - 8041:1 - S2 toor
- - - +2 - - 8041:1 - S3 ls
- - - +2 - - 8041:1 - S3 df
- - - +4 - - 8041:1 - S3 cat /etc/passwd
- - - +0 - - 8041:1 - S4 NOTICE //dtk/notify.pl 23 4 Email  fc@all.net Just sent a password file to an attacker -
telnet login
```

Необходимо заметить, что DTK - это абсолютно бесплатный продукт, который можно скачать по адресу: http://all.net/dtk/dtk.tar. Развивая пакет DTK, автор разработал улучшенную, но не бесплатную версию - DTK-Pro, которая, реализуя все возможности DTK, дополняет его новыми механизмами:

* Централизованное управление несколькими DTK, установленными на разных узлах сети.
* Графический интерфейс администратора DTK-Pro.
* Проверка согласованности задаваемых обманных правил.



Графический интерфейс системы DTK-Pro

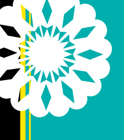
На базе Perl построены и другие, более простые обманные системы. Например, WinDog Deception Toolkit, которая в стандартной поставке позволяет эмулировать тот же Sendmail и Telnet. Данный пакет, в отличие от DTK, изначально разрабатывался для Windows и тестировался на совместимость с ActivePerl. Пример подмены сервиса Telnet (исключая коммуникационную часть) Unix SVR4 показан ниже:

CyberCop Sting

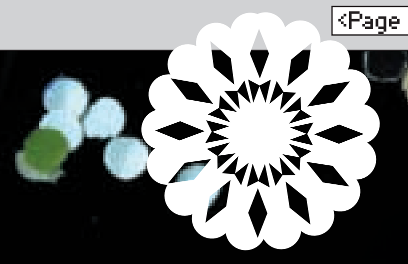
Система CyberCop Sting, разработанная в компании Network Associates (http://www.nai.com), в отличие от DTK или WinDog-DTK, эмулирует не отдельные порты или сервисы, а целые Ethernet-сегменты, состоящие из маршрутизаторов Cisco (правда, устаревшей версии IOS 11.2), серверов Windows NT 4.0 и даже Solaris 2.6. Все атаки на виртуальные хосты регистрируются, что позволяет своевременно начать расследование инцидента и отслеживание злоумышленника.

Само "жало" функционирует как обычный NT-сервис, который настраивается путем изменения конфигурационных файлов (фрагмент такого файла см. ниже) в обычном текстовом редакторе.

```
#!/usr/bin/perl

use Socket;

$port=23;
$login="\n\rlogin:";
$password="password:";
$banner="\n\r\n\rUnix(r) System V Release 4.0 (brooder)\n\r";
$fail="login incorrect.\n\r";


#
#Здесь идет коммуникационная часть (работа с сокетами и т.д.)

		($af,$port,$inetaddr)=unpack($sockaddr,$addr);
		@inetaddr=unpack('C4',$inetaddr);
		($i1,$i2,$i3,$i4)=@inetaddr;
		$ipaddr="$i1.$i2.$i3.$i4";
		print "connected from $ipaddr\n";

		print NS $banner;
		print NS $login;
		while(<NS>) {
			print "attempt to log in as $_\n";
			print NS "$password";

			$ll=<NS> || last;
			sleep 5;
			print "tried password $ll. Login incorrect is given\n";
			print NS $fail;
			print NS $login;
		}
		print "$ipaddr disconnected\n";

		close(NS);
```



```
node Virtual_Cisco_host_1 {
		node-type CISCO
		next-hop core.e0

		iface e0 {
		 address 200.0.0.193/255.255.255.0
		}
		iface e1 {
		 address 200.0.0.194/255.255.255.0
		}
}

node Virtual_Solaris_host_1 {
		node-type SOLARIS
		next-hop core.e0

		iface e0 {
		 address 200.0.0.200/255.255.255.0
		}
}

node Virtual_NT_host_2 {
		node-type NT
		next-hop Virtual_Cisco_host_1.e1

		iface e0 {
		 address 200.0.0.201/255.255.255.0
		}
}
```



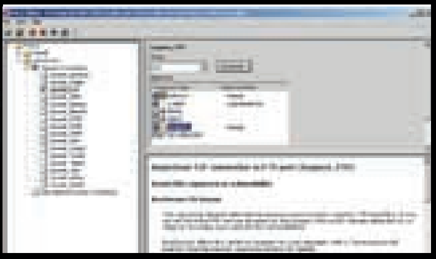
Sting можно настроить и таким образом, чтобы виртуальный узел ретранслировал получаемые пакеты на вполне реальный, но невидимый для злоумышленника адрес, который и отвечает на все несанкционированные запросы. Таким образом, несуществующий узел выступает в роли прослойки между реальным и атакующим узлом. Хорошо, если бы CyberCop Sting умел бы эмулировать не только несуществующие узлы, но и отдельные порты и сервисы на этих узлах, еще больше затрудняя работу хакера. Но пока это не реализовано и неизвестно, дойдут ли до этого когда-нибудь у разработчиков руки.

Запущенный демон CyberCop Sting

RealSecure Server Sensor

Этот продукт трудно назвать обманной системой, т.к. Decoy-режим, реализованный в Server Sensor, является лишь небольшой частью тех возможностей, которые заложили в него разработчики. Кстати, разработана эта система компанией Internet Security Systems, которая известна своими сканерами Internet Scanner, System Scanner и Database Scanner и системой обнаружения атак на уровне сети RealSecure Network Sensor, которые уже упоминались на страницах][. Еще мне понравилось то, что эта система, единственная из многих, поддерживается в России (www.infosec.ru/produkt/adapt/real_secure/real_sec.html). Да еще и обучение по ней можно пройти в России с выдачей соответствующей бумажки, признаваемой во всем мире. Пустячок, а приятно.

В отличие от уже названных систем, RealSecure Server Sensor функционирует как сервис (или демон) на Windows NT, Windows 2000, Linux, Solaris, HP UX и AIX и управляется централизованно с одной консоли (NT или W2k). Соответственно и настройка обманного режима (см. рисунок) осуществляется не из командной строки, а при помощи графического интерфейса.



Настройка обманного механизма системы RealSecure Server Sensor

Как видно из рисунка, в системе уже предопределен ряд сервисов, которые могут эмулироваться. Но и создать новые правила для любого из 65535 возможных сервисов не составляет большого труда. Для каждого из созданных правил возможно использование любого из вариантов реагирования, начиная от регистрации в базе данных и уведомления админа по e-mail или через SNMP и заканчивая созданием своих баннеров и обработчиков событий.

Заключение

Итак, для чего тебе может понадобиться любая из обманных систем, описанных в этой статье:

* для увеличения числа выполняемых нарушителем операций и действий;
* для получения возможности отследить нападающих.

Они помогают в случае простых нападений, осуществляемых начинающими или неопытными злоумышленниками (script kiddies). В случае квалифицированных и опытных нарушителей обманные системы теряют свою эффективность. Предварительный анализ трафика позволяет злоумышленнику понять, какие из обнаруженных портов фиктивные. Моделирование атак на стенде и сравнивание результатов с тем, что выдается в реальной атакуемой системе, также позволяет обнаружить использование обманных средств. Мало того, неправильная конфигурация обманной системы приведет к тому, что злоумышленник сможет обнаружить факт слежки за ним и прекратит свою несанкционированную деятельность. Однако число действительно квалифицированных злоумышленников не так велико, и поэтому использование обманных средств может помочь в большинстве случаев.

/INSERT/

Применение обманных систем - это достаточно интересный и, при правильном применении, эффективный метод обеспечения сетевой безопасности не только целых сетей, но и обычных домашних компьютеров. Однако для большей эффективности можно порекомендовать использовать связку защитных средств "обманная система - система обнаружения атак", которая позволит не только обнаружить нападающего сразу же после первой попытки атаки, но и заманить его при помощи обманной системы, тем самым давая время на обнаружение злоумышленника и принятие соответствующих мер.

Применение обманных систем - это достаточно интересный и, при правильном применении, эффективный метод обеспечения сетевой безопасности не только целых сетей, но и обычных домашних компьютеров. Однако для большей эффективности можно порекомендовать использовать связку защитных средств "обманная система - система обнаружения атак", которая позволит не только обнаружить нападающего сразу же после первой попытки атаки, но и заманить его при помощи обманной системы, тем самым давая время на обнаружение злоумышленника и принятие соответствующих мер.

Но не стоит забывать, что обманные системы - это не панацея от всех бед.

Взлом

Радиоперехват

RainFerocious & Zealot

Радио перехват

<Folder 1>

Звучит Need For Speed: Porsche Unleased - Cold fusion power (soundtrack)

D.J.: Здравствуйте, уважаемые радиослушатели! В эфире передача "LLP", что означает "Low Level Programming". Наш сегодняшний гость - Zeal0t (Громкие нескончаемые аплодисменты под музыку Fluke-Absurd). Hi Zeal0t!!!

Z.: Hi!!!

D.J.: О чем вы нам хотите сегодня рассказать?

Z.: Я хотел бы рассказать о небольшой программке, которая замедляет ход системных часов в Windows.

D.J.: !!????

Z.: Ну, то есть это скорее пример такой программы, которая иллюстрирует, на что способен ассемблер. Это будет полезно как начинающим, так и продвинутым программистам.

D.J.: Ну хорошо, расскажите поподробней, plz.

Z.: Начнем с того, что попытаемся представить, что это вообще такое - замедление или ускорение времени. Представим себе события от мыши. Например, система должна распознавать, когда произошло событие "двойной щелчок", а когда было два последовательных одинарных нажатия. Понятно, что в первом случае интервал между нажатиями был меньше, поэтому системные часы обновлялись чаще, и мы можем различить события.

D.J.: Речь наверно идет о таймере?

Z.: Верно, системные часы обновляются с помощью специального устройства - таймера, входящего в состав любой компьютерной системы. Таймер - весьма сложная система, включающая в себя целых три устройства - три канала таймера, каждый из которых может работать в одном из шести режимах.

D.J.: Наверное и управлять им сложно?

Z.: Все в мире относительно. Управление таймером осуществляется путем вывода одного байта в порт 43h. Рассмотрим назначение бит в этом байте.
биты 7-6: если не 11 - номер программируемого канала (мы рассмотрим программирования канала 0)
биты 5-4:
00 - фиксация текущего значения счетчика
01 - чтение/запись только младшего байта
10 - чтение/запись только старшего байта
11 - чтение/запись сначала младшего, а потом старшего байта
биты 3-1: режим работы канала (всего их шесть, но мы рассмотрим только режим 3)
(011) - генератор прямоугольных импульсов, в котором работают по умолчанию каналы 0 и 2 таймера.
бит 0: формат счетчика:
0 - двоичное - шестнадцатибитное число (0000-0FFFFh)
1 - двоичное - десятичное число (000-9999)

D.J.: Мы про DOS или Windows?

Z.: Сначала как было, потом как есть. Итак, в старой доброй системе MS-DOS канал 0 таймера генерил прерывание IRQ0 с частотой приблизительно 18.2 раза в секунду. Для этого необходимо выполнить следующие действия:
1 - в порт 43h таймера нужно послать команду 00110110b, то есть установить режим 3 для канала 0, запись сначала младшего, потом старшего байта и
2 - переслать байт 0FFh в порт 42h (младший байт)
3 - переслать байт 0FFh в порт 42h (старший байт)

D.J.: А!!! Вы инициализируете начальное значение регистра-счетчика?

Z.: Да, и равно оно 0FFFFh. После этого таймер немедленно уменьшает введенное число к нулю со скоростью 1 193 180 раз в секунду. При достижении счетчиком нуля канал 0 таймера вызывает прерывание IRQ0, которое и обновляет системные часы. Отсюда следует очевидный вывод: если мы хотим убыстрить движение времени, то можно задать другое начальное значение, например, 7FFFh и тем самым заставить его генерить IRQ0 чаще...

D.J.: Напоминаю слушателям, что мы в 16-ричной системе исчисления.

Z.: ...Но заставить двигаться системное время медленнее, только программируя таймер, мы уже не сможем, так как 0FFFFh максимальное значение для регистра-счетчика. Вместо этого можно перехватить прерывание, которое соответствует IRQ0 (это аппаратное прерывание), для DOS 08h (это программное прерывание) и, например, циклически в первый раз передавать управление системному обработчику с последующим возвратом в прерванную программу, а в следующий раз произвести простой возврат из прерывания командой IRET. В первом случае происходит обновление системного времени, а во втором - нет, поэтому оно течет в два раза медленней.

D.J.: А как же в windows?

Z.: Ну, про Win2K разговор отдельный, я опишу 9х. С приходом операционной системы Windows, однако, все изменилось. Теперь операционка может менять начальное значение регистра-счетчика как ей вздумается в зависимости от потребностей прикладных задач.

D.J.: Это Гейтс во всем виноват...

Z.: Нет, он не виноват, хотя... Бог с ним. Ну вот, перепрограммированный нами таймер сохранит свое состояние только до первого обращения к нему операционной системы. Для изменения скорости течения времени нам необходимо также использовать перехват прерываний. В моем примере проглатывается каждое третье прерывание от таймера, то есть происходит возврат в прерванную программу без вызова системного обработчика.

D.J.: В вашем примере???

Z.: Я исходник принес с собой... Потом покажу...

D.J.: А!!! Sorry! Continue, plz!!

Z.: Следует помнить, что программа окажет влияния ТОЛЬКО на события, синхронизируемые по таймеру. Например, на скорость воспроизведение звука она не окажет никакого влияния, так как синхронизация идет не через таймер, а через DSP (Digital Sygnal Process) звуковой карточки.
В проге используется перехват прерывания INT3 для выхода на нулевое кольцо защиты. У этого прерывания DPL=3, то есть его можно вызывать с любым уровнем привилегий. VMM (Virtual Memory Managment) сервисом PageAllocate выделяем место в системной области памяти и пихаем... ммм... запихиваем... в общем, кладем туда наш обработчик прерываний от таймера. Так как каждое третье прерывание от таймера "теряется", то и процессор замедляется на треть.
Прога не будет работать на Windows NT/2k, так как прерывания там надежно защищены от перехвата прикладными программами... Пока...

D.J.: Что, простите!!?

Z.: Я в смысле руки не дотянулись до Win2K еще...

D.J.: Ясно.

Z.: Вот вам исходник.

D.J.: О, спасибо!!! Покажу жене, пусть тоже приобщается... Ну и на сайт выложим, конечно...

Z.: Да, чуть не забыл!!! Когда компильнете исходник, получите exe-файл...

D.J.: Не может быть! :))

Z.: ...который при повторном запуске снова замедлит процессор от уже оставшегося "быстродействия".

D.J.: Круто!!!

Z.: Ну у меня пока все.

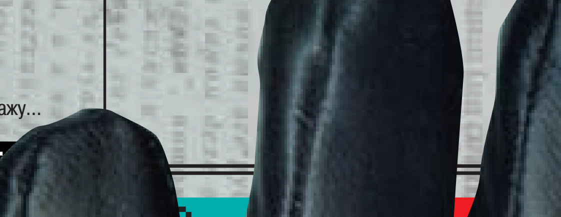
D.J.: Благодарю вас за столь интересный рассказ! На следующей неделе мы вас обязательно еще пригласим для просвещения народа, о чем расскажете?

Z.: Я, пожалуй, затрону тему клонирования.

D.J.: МММ... Я думаю, соображающий народ понял.

Z.: Auf wiedersehen!!!

D.J.: Good Luck, Man!!! На этом мы заканчиваем нашу трансляцию в пространственном эфире, до скорых встреч, mein liebe friends!!!



Шпионская запись одной радиопередачи

ИСХОДНИК

```
Compiling:

tasm32 /m /ml slow.asm
tlink32 /Tpe /c /x /aa slow.obj
Source code: slow.asm

includelib import32.lib
extrn ExitProcess:near
.486p
model flat
.data
db ?
.code
start:v
call j1
j1: pop edi          ;Считываем EIP
lea esi,[edi+j2-j1]  ;В esi - адрес точки входа для
                     ;нового обработчика INT 3
push esp
push edx
sidt [esp+2h]        ;Сохраняем значение IDTR
pop edx
pop ebx              ;и отправляем его в ebx
xchg [ebx+18h],si    ;Перехват INT 3h с одновременным занесением
rol esi,10h          ;адреса старого обработчика
xchg [ebx+1eh],si    ;в esi
int 3
push 0
call ExitProcess
 j2: mov [ebx+1eh],si ;Точка входа в INT 3
shr esi,10h
mov [ebx+18h],si
xor ecx,ecx
push 0Fh             ;Выделяем 4-килобайтовую страницу
                     ;в системной области памяти
push ecx
push -1h
push ecx
push ecx
push ecx
inc ecx
push ecx
push ecx
ter: db 0CDh,20h,53h,00h,01h,00h
;VMMCall Page allocate
add esp,20h
lea esi,[edi+j3-j1]  ;esi - адрес обработчика
                     ;прерываний от таймера
xchg edi,eax
push edi
cld
push j4-j3
pop ecx
rep movsb            ;Записываем обработчик в выделенную память
cli                  ;Запрет прерываний от внешних устройств
pop ecx
add ebx,280h
xchg [ebx],cx        ;Перехватываем INT 50h, на которое в Windows
rol ecx,10h          ;повешен обработчик IRQ0, то
xchg [ebx+6h],cx     ;есть прерываний от таймера
rol ecx,10h
mov [edi+j7-j4+1h],ecx ;Сохраняем адрес старого обработчика
iretd

j3: pushfd           ;сохраняем регистр флагов и EAX
push eax
call j5
j5: pop eax
dec byte ptr ss:[eax+jbyte-j5]
jnz j6
mov byte ptr ss:[eax+jbyte-j5],3h
;проглатываем каждое третье прерывание
mov al,60h           ;Включаем аппаратное прерывание от
                     ;таймера в режиме без приоритетов
out 20h,al
pop eax
popfd
iret

j6: pop eax
popfd
j7: push 088888888h  ;Переход на предыдущую
                     ;процедуру обработки прерывания
                     ;в это поле будет
                     ;записан адрес старого обработчика
ret
jbyte: db 1h
j4:
end start
```

Десять тысяч WebMoney в твоем кармане
Вся технология этой платежной системы

Dmitry Leshenko (lesh2k@mail.ru)

Десять тысяч WebMoney в твоем кармане

<Folder3>

Дарова. Сегодня я расскажу тебе о WebMoney и о том, как заработать свои собственные WebMoney.

Поподробней пожалуйста...

WebMoney Tranfer - это система перевода денег. С помощью WebMoney ты можешь покупать товары в online-магазинах, оплачивать какие-либо услуги, а можешь просто положить бабло себе в карман. Все очень просто. У тебя есть два кошелька: Z-кошелек и R-кошелек. В Z-кошелек ты будешь складывать грины, а в R-кошелек - рубли. Есть еще C- и D- кошельки, но они тебе не нужны, они для кредитных операций. Бабки в WebMoney называются WM. Вечнозеленые называются WMZ, а рубли - WMR, соответственно. Обменять WMZ на WMR или наоборот можно в специальных обменных пунктах, ссылки на которые есть на www.webmoney.ru. Загнать бабки на WM-кошелек можно через банк, почтовым переводом на счет агента системы, а можешь пюзать WM-карту. WM-карты выпускаются номиналом 10, 20, 50 и 100 WMZ. Продаются они в Москве, Питере, Минске. Снять деньги с WM-кошелька можно переводом в банк, почтовым переводом или через Western Union. Подробнее о каждом способе читай на все том же www.webmoney.ru.

Ready to install!

Теперь перейдем непосредственно к регистрации и созданию кошельков. Чтобы стать участником системы и получить Z- и R-кошельки, тебе нужно скачать прогу WM Keeper с сайта www.webmoney.ru. Как скачаешь, запускай и регистрируйся. После регистрации тебе дадут 12-значный WM-идентификатор, пароль укажешь сам. Зарегистрировался? Отлично, запускай Кипера и вводи свой WM-ID, а потом пароль. Тыкай в кнопку с изображением кошелька. В окошке появятся два кошелька: First R и First Z. Потом идет сумма в каждом из них, а потом номер кошелька. Для заработка чаще всего используется Z-кошелек, хотя есть и такие спонсоры, которые платят и на R-кошелек, но их очень мало. Так вот, запиши в какой-нибудь txt-файл свой номер Z-кошелька, чтобы при регистрации у спонсоров не вводить его, а просто копить и пастить. При регистрации также может понадобиться твой WM-идентификатор. Не бойся, вводи и его тоже, ничего они у тебя не украдут, а даже если захотят, все равно не смогут. Вообще, узнать WM-идентификатор, зная номер кошелька, очень легко. Нужно в окошке передачи денег ввести номер кошелька и нажать на "...", и все.

Денег мне, денег!

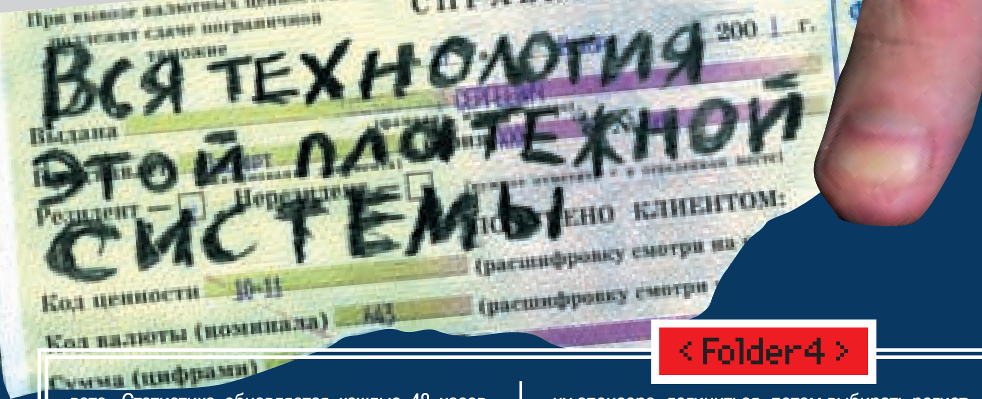
Ну что, вроде все установили, теперь можно перейти к зарабатыванию. Не буду тебе рассказывать про золотые горы и 100 тыс. баков в месяц. Сам понимаешь, что это бред. Вообще, работая у спонсоров, ты можешь зарабатывать 50-200 баксов в месяц, но сразу оговорюсь, что такое количество возможно только при толпе активных реффералов. Кто такие реффералы, думаю, рассказывать не надо? Ну а если не знаешь, то это челы, которые зарегались у спонсора по твоей ссылке. Тебе начисляются проценты от суммы, заработанной твоими реффами. У разных спонсоров разные реффферальные программы. Чаще всего это от 1 до 5 уровней. Первый уровень - это твои реффы, второй - это реффы твоих реффов и т.д. Конечно, ты можешь работать и без реффов, но ты заработаешь намного меньше, чем с реффами, сам подумай: допустим, у спонсора одноуровневая рефферальная программа, 10% с рефферала. У тебя, например, 50 реффералов первого уровня. Допустим, каждый из вас (ты и твои реффы) зарабатывает по 10$ в месяц. [...] несложных подсчетов получается, ч[...] реффов тебе накапает 50$. Круто[...] одноуровневая, а 5-ти уровневая программа, тогда еще круче. К этому моменту у тебя наверное возник вопрос: а где я столько реффов нарублю? А вот это я сейчас тебе расскажу. Конечно, если у тебя есть сайт с высокой посещаемостью, для тебя вербануть пару сотен реффов не большая проблема, а вот если у тебя нет сайта, тогда слушай сюда. Первое - это, конечно, твои друзья, с ними проще всего и про них говорить мы не будем. А вот когда друзья уже сидят и регистрируются в спонсорских программах, кликают по баннерам и ссылкам в приходящем мыле, тогда пора думать, как набрать еще реффов. Хотя, если у тебя есть 100-300 друзей с Инетом и желанием делать бабки, то можешь дальше не читать, но что-то мне подсказывает, что у тебя такого количества лоботрясов нет :). Где же их взять? Я думаю, что ты прекрасно знаешь, что такое Ася или Одига. Понял, к чему я? У этого способа есть большой плюс по сравнению с набором реффов через сайт. Рассказываю... К тебе на сайт заходит чел и регается у какого-нибудь спонсора. Допустим, на следующий день что-то поменялось (например, спонсор переехал на новый хостинг или вместо кнопки "аккаунт" появилась кнопь "Для юзверей"), и этот чел, увидя, что не грузится пага любимого сайта, взял и забросил работу со спонсором. Получается, что у тебя есть рефферал, но денег от него нет. А когда ты клепаешь реффов через Асю или Одигу, ты можешь их провести через процесс регистрации, объяснить, если им что-то не ясно. Если вдруг страница спонсора не грузится, они у тебя спросят, в чем дело, ты им объяснишь, если, конечно, сам в курсе. Короче получаются полноценные реффы. Но не надо сразу писать мессагу типа: «заработай 100 баксов за неделю» и писать свою рефф-ссылку. Лучше всего создать файлик с шаблонами и поставить какую-нибудь прогу, которая делает мульти-клипборд. Запихни в файлик фразы типа: привет, как дела... а дальше уже перейди на рассказ про спонсора. И можешь базарить сразу с несколькими десятками челов, просто пихая Ctrl-C, Ctrl-V. У чела создается впечатление, что ты говоришь конкретно с ним и предлагаешь именно ему, а не просто спамишь. У меня даже один спросил: а почему именно я? Я ответил, что мне кажется, что именно он может заработать, у него все получится и т.д. Главное - фантазия. И не надо нервничать и отрываться на потенциальных реффах. Если ему что-то непонятно, объясни, он же не такой крутой манимейкер, как ты.

Деньги сгружайте сюда

Ну ладно, с реффами вроде как разобрались, теперь наконец-то начнем рубить. Наибольшую прибыль можно получить от спонсоров, платящих за регистрации, в основном будем говорить именно о них.

www.fastmoneyforfree.com

Хороший буржуйский спонсор. Платит за регистрации. Платят они до 4$ за регистрацию. Кол-во регистраций растет, но что-то их все равно мало-



вато. Статистика обновляется каждые 48 часов. Однако есть некоторые странности. Например, когда я только начал работать у этого спонсора, я сразу зарегался в 2 предложениях. Одно было на 0.5$, а второе на 0.75$. На следующий день захожу в статистику и вижу у себя на балансе 1.75$:). Это, конечно, хорошо, но как бы меньше не насчитали, или они специально для поднятия духа манимейкера так делают? :) Деньги выплачивают 25 числа, и к тому же минимальная сумма для снятия - 2 цента! Платят не только в WebMoney, но и почтовым переводом, но для этого надо набрать 20$. А, чуть не забыл: рефферал-программа одноуровневая, 10% от заработка рефферала.

www.wmforyou.com

Тоже неплохой спонсор. И не буржуйский, а наш (вообще большинство WM-спонсоров - наши). Предложений по регистрациям больше, чем у Фастмани. За регистрации начисляются поинты. 100 поинтов = 1$. Платит, правда, поменьше, чем предыдущий спонсор. Регулярно проводится лотерея между участниками системы, разыгрывается 100 поинтов. Чтобы в ней участвовать, ничего особенного не надо делать, надо просто продолжать зарабатывать поинты. Есть у них еще special offers. В этом разделе есть несколько спонсоров, регистрируясь у которых, тебе тоже начисляются поинты. И еще, когда ты нарабатываешь у спонсора, в котором зарегался через WmForYou, определенное количество денег (поинтов, кредитов...), на твой аккаунт в WMforYou начисляется определенное количество поинтов. Количество оговорено в разделе special offers. Рефферал-программа, как и у Фастмани, одноуровневая, все те же 10%. Минимальная сумма для снятия 7$ (700 поинтов).

www.wmsurfing.com

Очень хороший спонсор. К тому же платит не только за регистрации, но и за клики. Платит, как и WM4U, в поинтах. Предложений как по регистрациям, так и по кликам не очень много, зато четырехуровневая рефферал-программа. Чтобы тебе на счет начислили поинты, нужно после регистрации с письмом-подтверждением переслать это письмо на адрес wmsurfing. Поинты начислят через пару дней. С кликами проще: тычешь в баннер, грузится страница рекламодателя, и через некоторое время появляется окошко и говорит, что на твой аккаунт начислено столько-то поинтов. Все хорошо, вот только деньги они выплачивают от 20$, но если везде зарегистрироваться и каждый день тыкать в баннеры, то эти 20 баксов ты накопишь быстро. А если у тебя есть пара десятков реффералов...

www.w-cash.net

Тоже неплохой спонсор. Тихо, спокойно, стабильно... Но недавно у спонсора поменялся хозяин. Сразу выплатили всем деньги вне зависимости от того, набрал ты минимальную сумму в 10 баксов или нет. Добавилось несколько регистраций, и, самое главное, они сделали бар. Бар - это очень удобная штука, тебе не надо заходить на страницу спонсора, логиниться, потом выбирать регистрацию, регистрироваться... Бар - это маленькая прога. Ты запускаешь ее, пишешь свои логин и пароль, жмешь кнопарь. Потом прога коннектится с серваком спонсора, чекает твои логин и пароль, и у тебя появляется окно с регистрациями. Также есть кнопки типа «статистика», «выход», etc. Очень удобно. Ладно, вернемся к нашим баранам :). Предложений по регистрациям у этого спонсора много, так что 10 баксов набрать не проблема.

Пропить или вложить с прибылью?

Отлично, со спонсорами разобрались, порегистрировались, получили деньги, а вот теперь у тебя есть несколько путей: ты можешь перевести их себе почтовым переводом либо через Western Union, либо в банк... И, например, апгрейдить комп или просто пропить.
Второй путь: ты можешь купить что-нить в интернет-магазине.
И, наконец, третий: ты можешь положить их куда-нибудь под проценты.
Я расскажу тебе про третий путь. Будем класть в паевой фонд "Давайте Делать Деньги" ("ДДД"). На МММ смахивает, правда? :) К счастью, похожи они только названием. Так вот, ты кладешь свои заработанные потом и кровью WM и получаешь проценты от твоего вклада. Чем больше вклад, тем больше проценты. Адрес фонда: www.ddd-fond.com (хм... что-то стремно. Может случиться, как с МММ, - раз и нет больше этого фонда и твоих денег - прим. редакции).

Понял? Переваривай

Ну все, теперь ты знаешь, что такое WebMoney и как зарабатывать WM. Осталось зарегистрироваться у спонсоров и начинать зарабатывать. Я написал только про спонсоров, платящих за регистрации, однако существует еще много других спонсоров, которые платят за клики, чтение писем, серфинг... Если ты хочешь их узнать, пиши мне. Мое мыло: lesh2k@mail.ru. Если у тебя есть какие-нибудь вопросы по работе у спонсоров, по WebMoney, etc - пиши.

З.Ы.: Есть идеи, как похачить WebMoney и накрутить себе бабок? Знаешь способы обмана спонсоров? Пиши Синтезу (sintez@real.xakep.ru), и мы обязательно сделаем об этом материал.

Взлом

X-Books/>

X-Books

Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
с Асёной (asya@ft.inc.ru)

< Folder 1 >

Леонтьев Б.К.
"Крэкинг без секретов", "Фрикинг без секретов"
М.: "Познавательная книга плюс", 2001

Ну вот, мы и доросли до больших книг про хакеров и по хакингу. В течение пяти лет, начиная от глупеньких покетбуков, книги умнели, толстели, и к 2001 году уже не одна "хакерская" книга разрослась до 500-600 страниц более или менее ценной инфы. Кроме того, они стали более узконаправленными. Как, например, две толстых, но "узких" книги Бориса Леонтьева: "Крэкинг" и "Фрикинг". Обе они представляют собой

набор небольших статей хакерской тематики, которые можно разделить на две части. В "хакерской" части собраны статьи о взломе, а в другой - "антихакерской" - о методах защиты. Вот это я понимаю - универсальность!
Начнем с "Крэкинга". Тематика статей впечатляет: здесь и про взлом операционок (юникса, виндов), конкретных программ (скажем, аськи), серверов, и про добычу паролей систем и другой ценной инфы, и еще очень много полезного. По ходу дела ты познакомишься с приличным арсеналом нужного софта (как боевого, так и по защите) и заполнишь пробелы в знании команд юникса, ассемблера, алгоритмов, сетевых протоколов. Правда, кроме конкретной инфы, встречается бодяга типа баек бывалых хакеров про то, что они ломали лет 10 назад - может быть, кому-то это и интересно, но тебя подвиги не первой свежести вряд ли заинтересуют. Зато на случай, если ты захочешь чего-то посвежей, в приложении к книге имеется хорошая подборка линков на хакерские сайты.
Переходим к "Фрикингу". Если результат нужен тебе побыстрее и помасштабней, попробуй вникнуть в практические руководства о том, как получить бесплатный межгород, как не платить за повременку, как ломать таксофонные карты или, скажем, как бесплатно послать факс в любую точку мира (непонятно только, зачем это тебе нужно :). Если же ты готов прогрузиться теорией, читай про АТС, про то, как построены и работают телефонные сети, что у автоответчика внутри, и много чего еще. Да, чтобы ощущать себя крутым фрикером придется во все это врубиться, но зато ты, по крайней мере, избавишься от детской болезни хакерской инфантильности, что уже само по себе совсем не плохо.

Арман Данеш
"Red Hat Linux 6. Полное руководство"
К.: "ВЕК+", М.: "Энтроп", СПб.: "Корона-Принт", 2000

Red Hat Linux 6. Этот дистрибутив Линукса является одним из самых лучших (если не самым лучшим). И это верно как для тех, кто впервые имеет дело с Линуксом, так и для тех, кто уже познал его мощь и притяжение.
Но все-таки эта книга в большей степени для начинающих. Ты видел теток со значками типа "Хочешь похудеть - спроси меня, как"? Вот и книга эта, как та тетка, - ответит тебе на все вопросы по полной программе и достаточно подробно. Тебе доходчиво объяснят, как надо подготовиться к установке системы и как грамотно и без ошибок ее провести, как установить графические оболочки X

Windows, GNOME, KDE и как в них работать, про систему команд Линукса, конфигурацию и администрирование системы. Это, так сказать, основы. А дальше - то, для чего ты мучался, устанавливая Линукс. Во-первых, это коммуникационные возможности: связь с Интернетом, браузеры, читалка почты, работа с факсом. Во-вторых, это настройка Линукса как домашнего миниофиса (не все ж порнуху за стеклом смотреть, надо и бабки зарабатывать): конфиг системы как сервера (файлов, печати, БД, Инета, приложений), работа в локалке и линкование с виндозовскими и нове-ловскими сетками. И, в-третьих, юзание Линукса в качестве веб- и почтового серверов. Среди множества веб-серваков под Линукс, обзор которых ты найдешь в книге, рассматривается установка Apache, а в качестве почтовика используется рабочая лошадка sendmail.
Ну, и на закуску - два приятных момента. Первый: к книге прилагается сидюк с Линуксом, что удобно - купил книгу с диском, и сразу можно приступать к установке. Второй: у Red Hat Linux есть локализованная русская версия. Ее можно скачать из Сетки по адресу, приведенному в книге. Приятной работы! ;)

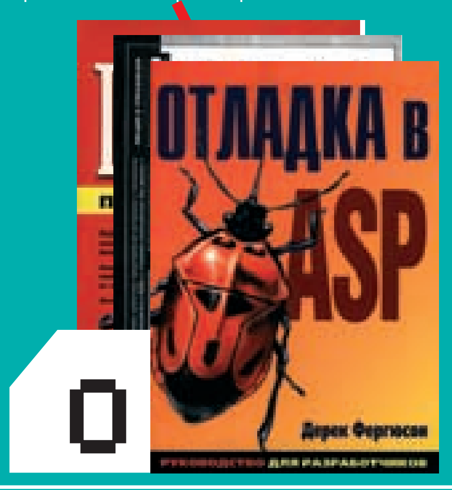
Клименко А.К.
"Kylix 1.0. Базы данных и приложения. Лекции и упражнения"
К.: Издательство "ДиаСофт", 2001

Плавно переходим от Линукса к программированию под него. А конкретнее - к Kylix, софтине Borland'а, в которой проги пишутся на Object Pascal. Хотя книжка и имеет специальное направление - "базы данных и приложения", ты запросто можешь изучить по ней Object Pascal с нуля, освоить создание консольных и оконных приложений. Только в конце книги, на одной шестой ее части, ты прочитаешь о БД: установке сервера InterBase, доступе к базам из прог, увидишь, как

апдейтить данные в базе и осуществлять в ней поиск, и даже примешь участие в разработке простого приложения БД. Короче говоря, книга подойдет тебе, если ты делаешь первые шаги в кодинге под Линукс или хочешь этому научиться.

Фергюсон Д.
"Отладка в ASP"
М.: ЗАО "Издательство БИНОМ", 2001

Любителям и профессионалам Microsoft посвящается! Труден путь веб-разработчика, использующего технологию ASP, нелегки его трудовые будни, напряженны его выходные дни... Ибо ASP - это не игрушка, а серьезное и коварное животное, подстерегающее программиста в самых разнообразных местах. Вот о та-



<Folder2>

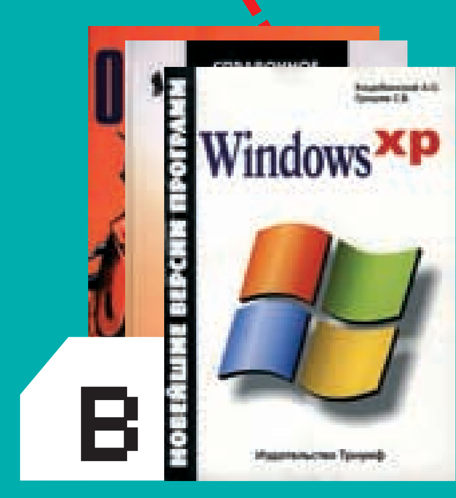
ких местах и рассказывает эта книга, написанная одним программером на личном горьком опыте во благо других своих коллег.
Вся книга состоит из перечисления массы ошибок и проблем, с которыми столкнутся все недостаточно опытные asp-программисты. Ты также узнаешь о специальных настройках сервака для эффективной отладки прог (серверных сценариях, COM-компонентах), о работе серверов (а точнее - почему иногда при работе с ними возникают проблемы), о правильном стиле программирования ASP-приложений. После такой основательной теорподготовки все, что тебе понадобится для ASP программирования, это терпение!

Загуменнов А.П
"Программирование в Microsoft Office. Полное руководство по VBA"
К.: Издательская группа BHV, 2000

Продолжаем программировать. На этот раз тебе предлагается по(ш)кодить в экзотических местах - в программах Microsoft Office. Не все, наверное, знают, что, например, MS Word - это не только место, где набивают тексты и потом их распечатывают, но и приложение, в котором можно разрабатывать самые настоящие программы (для работы с этим набитым текстом, скажем). Язык, используемый для написания программ, называется VBA (Visual Basic for Applications), где этой "аппликацией" может быть любая программа офисного пакета.
Книга написана основательно и может служить полным руководством по VBA, с помощью которого ты можешь научиться не только проделывать все мыслимые и немыслимые извращения над своими или чужими офисными файлами, но и манипулировать с системной информацией, реестром, сетевыми функциями, дисками, файлами и т.д. После прочтения этой книжки тебе не составит труда вставить приятелю в office'ный файл занятную программку, по эффекту сравнимую с "format c:". Занятную и в том смысле, что займет этого приятеля как минимум на несколько часов ;).

Коцюбинский А.О., Грошев С.В.
"Windows XP. Новейшие версии программ"
М.: Издательство ТРИУМФ, 2001

Что такое Windows XP - новый шаг в развитии операционных систем, старые Форточки в новой упаковке, очередная попытка Большого Билли прыгнуть выше головы? Попробуй разберись... А если не уверен в своей интуиции, вот тебе первая и единственная (на момент написания обзора) толковая книга по этой самой "эскпи". Ты, конечно, если приспичит, и без всякой книги во все воткнешься - достаточно просто поселить этого зверя у себя на винте и потаскать свою мышку по его настройкам. Но некоторым такая книга



может и пригодиться. Эти юзвери делятся на две группы. В первую попадают зеленоватые юнцы и зрелые дамы - те, кто не различают: экспи это или что другое... А другую составляют пиплы, которым время дорого и которые хотят решить, менять им свой постаревший виндоуз на молоденький или нет. Почитают они книгу (полностью, по диагонали или одно оглавление) и сразу поймут: "а оно им надо?"...
Тем более, что тут все прилично разжевано. Ужать бы ее раз в 5 - ничего бы не потеряла. Отмечу, что в Виндоуз - а подробнее об этом ты как раз и узнаешь из книги - появилось много встроенных возможностей, которых не было раньше и потребность в которых приходилось удовлетворять с помощью дополнительных прог. А сейчас они все в одном флаконе: проигрыватель/интернет-радио/видео Windows Media, запись CD, воспроизведение DVD, запись и монтаж видео, интернет-игры, возможности совместной работы и удаленного доступа. В общем, выбор за тобой.

Взлом

IP-Spoofing в никсах

Нагорский Артем aka Cordex (cordex@xakep.ru)

IP-Spoofing

<Folder1>

/ I N S E R T /

Как считаешь, возможно ли изменить свой IP-адрес, чтобы жертва атаки не догадалась, откуда ты? Конечно, возможно! Для тех, кто сидит под Виндами, есть только три способа: прокси-сервер, вингейт и телнетом в юниксовый шелл. А для отважных юниксоидов есть еще и самый наглый способ - IP-spoofing, т.е. подделывание своего IP адреса. Вот об этой наглости мы и поговорим.

Что такое IP-Spoofing?

Говоря серьезным языком, это подмена адреса отправителя в заголовках IP пакетов. А если сказать грубо, то этим словом называют комплексную атаку, основанную на нескольких компонентах. Почему - грубо говоря? Да потому что, по сути, IP-Spoofing является неким звеном атаки, а не чистой атакой на удаленный сервер. Но мы будем рассматривать его как атаку, и как самому такой беспредел организовать. Обычно атаку с помощью IP-Spoofing'а осуществляют на адрес "доверенного" компьютера, обычно сервака, имеющего право на выполнение каких-либо нужных тебе операций в сети. Прикинь, что ты можешь натворить? :) Сказка, т.к. с помощью спуффинга можно сделать очень многое.

Возможности IP-Spoofing'а

С помощью удачного IP-spoofing'а ты можешь извратиться, как я уже отмечал, по-крупному. Вот лишь некоторые возможные способы его применения (до остальных возможностей дойдет твой замутненный пивом и Инетом мозг):

1.Передать серваку команду удалить или изменить содержимое Web-сервера или вообще всей базы данных.

2.Передать серваку команду по настройке базы пользователей (может включать в себя добавление, удаление или изменение имен пользователей, паролей или другой инфы, в том числе конфигурацию сервера :).

3.Передать удаленному серваку команду переслать имена пользователей, пароли и прочую нужную тебе шнягу на определенный адрес.

4.Передать команду почтовому серверу отправить, удалить или изменить адресата электронного письма (e-mail).

Это далеко не все возможности, я привел лишь основные.

Виды спуффинга

Вообще, спуффинг подразделяется на так называемый простой спуффинг и слепой спуффинг. Первый происходит тогда, когда пакеты посылаются по твоей подсети (например, один из двух хостов, вовлеченных в твою подсеть, или когда весь сетевой траффик передается через твои сетевые девайсы). Слепой же спуффинг происходит как раз наоборот: тогда, когда ты пытаешься провести его НЕ через свою подсетку. Нас, конечно же, интересует последний вид спуффинга, как наиболее часто встречающийся и являющийся на самом деле более сложным. Мы же хацкеры =).

TCP/IP протокол в спуффинге

Этот протокол играет очень важную роль в нашем деле, браток. Про него ты просто обязан ВСЕ знать (как читатель X =). Но на всякий случай пробегусь по-быстрому по нему и как он связан с темой моей статьи.

TCP/IP переводится как Transmission Control Protocol / Internet Protocol. Да, да, не удивляйся, это два протокола в одном флаконе :). Скажу больше, TCP/IP - это целое семейство протоколов, но расписывать их не буду, не об этом речь... IP самый занятый изо всех TCP/IP протоколов, так как почти весь TCP/IP траффик скрыт в датаграмме IP. Он добавляет в состав каждого пакета данных контрольную сумму, гарантирующую целостность заголовка пакета. И все. Никаких гарантий, что все остальные данные в пакете будут целы и вообще, что пакет достигнет точки назначения, этот протокол не дает. Поэтому он и является ненадежным

В никсах Как подделывать свой IP

протоколом. Всем тем, что не выполняет протокол IP, занимается протокол TCP. А вот он, в свою очередь, добавляет кучу контрольных данных о содержании пакета, о последовательности пакетов, об адресе отправителя и т.д. В отличие от протокола IP, именно этот протокол обеспечивает все гарантии, что пакет будет доставлен туда, куда нужно, и целым и невредимым. Если пакет пришел битый, то протокол начинает заниматься исправлением ошибки, пересылая его повторно. К тому же, TCP-протокол ориентирован на подключение. Это означает, что два хоста перед передачей данных должны вначале установить соединение друг с другом. При этом протокол TCP является единственным базовым протоколом из семейства TCP/IP, имеющим дополнительную систему идентификации сообщений и соединения. Именно поэтому протоколы прикладного уровня FTP и TELNET, предоставляющие пользователям удаленный доступ на хосты Internet, реализованы на базе протокола TCP. Для идентификации TCP-пакета в TCP-заголовке существуют два 32-разрядных идентификатора, которые также играют роль счетчика пакетов. Их названия - Sequence Number и Acknowledgment Number. Также нас будет интересовать поле, называемое Control Bit. Это поле размером 6 бит может содержать следующие командные биты (слева направо): URG; ACK; PSH; RST; SYN; FIN.

Заголовок TCP

На каждую часть передаваемых данных назначается определенная комбинация чисел, ISS (Initial Sequence Number), которая стоит в поле SEQ, и требуется подтверждение этой комбинации чисел (ACK) с другого хоста, чтобы начался обмен данными. Все эти последовательности чисел находятся, как ты понимаешь, в заголовке TCP-пакета. ISS заключается в пределах от 0 до 4,294,967,295 и находится также в пределах 32 байт. Поле подтверждающего номера (ACK) заголовка должно соответствовать тому номеру, который требуется серваком для начала обмена данными. Кроме того, важно знать, что ACK и SEQ относятся к так называемым флажкам заголовка TCP-пакета. Эти флажки тесно взаимосвязаны: ACK=ISS+1Поговорим о других флажках в заголовке TCP-пакета. Это SYN (сам запрос на подключение), RST (прекращение подключения), PSH (постановка передаваемых данных в очередь) и FIN (конец получения данных).

Суть процесса

Ну а теперь о сути процесса создания TCP-соединения между двумя хостами. Предположим, что хосту A необходимо создать TCP-соединение с хостом B. Это происходит в 3 стадии. Тогда A посылает на B следующее сообщение:

1. A -> B:SYN,ISSa

Это означает, что в передаваемом A сообщении установлен бит SYN (synchronize sequence number), а в поле Sequence Number установлено начальное 32-битное значение ISSa (Initial Sequence Number).

В отвечает:

2. B -> A: SYN, ACK, ISSb, ACK(ISSa+1)

В ответ на полученный от A запрос B отвечает сообщением, в котором установлен бит SYN и установлен бит ACK; в поле Sequence Number хостом B устанавливается свое начальное значение счетчика - ISSb; поле Acknowledgment Number содержит значение ISSa, полученное в первом пакете от хоста A и увеличенное на единицу (помнишь, я говорил про то, что они взаимосвязаны? :)

A, чтобы установить обмен данными, посылает следующее:

3. A -> B: ACK, ISSa+1, ACK(ISSb + 1)

В этом пакете установлен бит ACK; поле Sequence Number содержит ISSa + 1; поле Acknowledgment Number содержит значение ISSb + 1. Посылкой этого пакета на хост B заканчивается трехступенчатая стадия, и TCP-соединение между хостами A и B считается установленным, смотри:

4. A -> B: ACK, ISSa+1, ACK(ISSb+1); DATA

Теперь хост A может посылать пакеты с данными на хост B по только что созданному TCP-каналу: Как видишь, единственными идентификаторами TCP-соединения являются два 32-битных параметра Sequence Number (SEQ) и Acknowledgment Number (ACK). Поэтому для создания ложного TCP-пакета хакеру необходимо знать текущие идентификаторы для данного соединения - ISSa и ISSb. А их нужно подобрать. По сути, это единственная серьезная трабла, которую нужно преодолеть в IP-Spoofing'e.

Rlogin

Rlogin - это простой серверный протокол, имеющий прямое отношение к TCP, поскольку последний использует его. Этот протокол позволяет входить пользователю с одного хоста на другой. То есть, если один сервак доверяет другому, то последний может установить соединение с первым без пароля! Подтверждением, как я уже говорил, тут выступает ACK. Как видишь, этот протокол очень помогает тем, кто хочет провести IP-Spoofing. Его демон сидит на 513 порту.

Нужные проги

Мы заюзаем следующие программы:
Spoofit_v3.h - Новая версия известной spoofit-библиотеки.
SEQ-scan.c - Программа, чтобы анализировать SEQ-номер генератора хоста.
Eriu.c - Автоматизированная spoofing-утилита.

Действуем!

Поскольку атакующий хост не видит второго пакета, в частности ISSb, мы не можем его использовать, чтобы вычислить требуемый ACK (ISSb + 1) для третьего пакета. Поэтому не остается ничего, кроме того как угадать :). Но нам также нужно и значение ISSa, поэтому для осуществления описанной выше атаки необходимым и достаточным условием является знание двух текущих 32-битных параметров ISSa и ISSb, идентифицирующих TCP-соединение. Но главная загвоздка состоит в том, что мы не узнаем, правильно ли мы ввели ISSb или нет :(. Кроме того, так как наш хост начал соединение с атакуемым хостом первым, то после того как второй пакет достигнет его, тот отправит доверенному хосту флажок - третий пакет, но вследствие того что доверенный сервак на самом деле не хотел подключаться, он просто пошлет атакуемому серваку флажок RST, и полетит к нам птица-обломинго :(. Мы, естественно, должны это предотвратить. Самым распространенным способом является так называемый SYN-флуд на доверенный хост, после удачного такого флуда атакованный им хост не сможет обрабатывать поступающие пакеты. Что нам и нужно! А что такое SYN-флуд? Да это просто многократные запросы на соединение (SYN) с каким-либо хостом! Чтобы его провести, просто забросай доверенный хост многократными запросами на подключение, вследствие чего он не сможет послать губительный для нас RST-флажок.
Теперь о том, как предсказать ISS. Нужно просто знать, как сервер выбирает ISS. Очевидно, что самым худшим для нас вариантом является тот, когда это значение выбирается случайно, без каких-либо зависимостей. Но, как показывает практика, достаточное количество ОСевух выбирают это значение в зависимости от прошедшего времени! Например, в ОС Linux 1.2.8 значение ISS выбирается по формуле:
ISS = mcsec + sec*1000000, mcsec - время в микросекундах;
sec - текущее время в секундах, причем отсчет его идет от 1970 года. По такому же принципу и на НТ'юхах:
ISS = msec*10, где msec - время в миллисекундах. Как видишь, при таком раскладе вполне можно определить ненавистный ISS :). Общей же формулой для определения ISS будет: ISS = F(mcsec).
Так как же определить ISS, исходя из всего вышесказанного? Легко! Просто нужно подать серию обычных запросов на соединение и принять серию ответов с ISS. При этом замеряются вре-

NEXT

Взлом

IP-Spoofing в никсах

Нагорский Артем aka Cordex (cordex@xakep.ru)

менные интервалы (в микросекундах) прихода ответов на запросы, то есть за какое время после отправки запроса на него придет ответ и время, прошедшее между запросами. Могу поделиться опытом-советом: чем ближе к тебе расположен атакуемый сервак, тем выше будет точность этих измерений ISS. Но бывает и так, что ISS определяется не по временной зависимости серваком, а псевдослучайно. Пора бы сложить ласты, но не для читателей Х! Нам поможет тулзенка, способная вычислить эти генераторы SEQ для конкретного сервака. К счастью, такая тулза есть и называется SEQ-scan.c (понятно, что она написана на Си). Она посылает два пакета на требуемый хост и делает сравнение SEQ. Схема обнаружения нужной нам последовательности чисел SEQ основана на RTT-времени между посылкой пакета и получением ответа на него. Слить ее исходный код на Си (да и исходники других нужных нам прог) сможешь с www.xakep.ru, раздел «Софт». Теперь поговорим о ее функциях.

Фунции SEQ-scan

-t <target> Хост, который ты хочешь посмотреть.
-p <server> Порт, который ты хочешь заюзать для сканирования.
Опции:
-v Подробный отчет.
-a Делать все испытания.

Функции остальных прог

Кроме SEQ-scan'а, необходимо рассмотреть следующие проги, которые должны входить в набор всякого чела, кто хочет провести IP-Spoofing.

Eriu
Во-первых, используем ее с ключом:
eriu <arguments>
<arguments> следующие:
-s host:port - Сюда тебе нужно ввести хост и порт того сервака/чувака :), за который ты себя выдаешь.
-t host:port - Тут вводится нужный хост и порт сервака/чувака, на который ты хочешь напасть.
-f filename - Пакет contence commandfile, этот файл описывает данные, которые посылаются.
-p port - Твой исходный порт (по умолчанию 23), именно на этот порту будут проводится все исследования. Обрати внимание: он должен быть настроен на принятие подключений.
-c count - Число предположений, которое прога должна сделать по отношению SEQ. Например, -c 501 - будет пробовать предположение ACK'S 250 к guess+250.
-o offset - Дополнительное смещение чисел, которое нужно добавить к предполагаемому SEQ. Может быть как отрицательным, так и положительным.
-d delay - Секунды задержки между фазами нападения. То есть ты можешь выставлять временную задержку между различными командами Eriu.
-P - Выставь это параметр для исследования предположения диапазона. Эта фишка может помочь тебе относительно команды -c count, чтобы выставить число предположений.
-F - И, наконец, это дает тебе возможность проверить SEQ.

Spoofit
И, наконец, Spoofit. Ну, тут вдаваться в объяснения я не буду. Потому как эту тулзу знает (по крайней мере должен знать) каждый никсер. Скажу только, что он предназначен для создания TCP-spoofed пакетов. Требует только Linux 1.3.x (или выше).

Почему спуффинг оказывается действенен

IP-spoofing стал возможен потому, что, во-первых, в основе передачи данных по протоколу TCP лежит идентификация, а во-вторых, изменить свой IP-адрес на желаемый не проблема (например, с помощью программы Eriu). Самая главная трабла заключается в определении (ака предсказании) последовательности SEQ-номеров. Но, думаю, предложенные проги могут упростить эту задачу.

Как предохраниться

Во-первых, чтобы тебя так не поимели, отключи все r* команды.
Во-вторых, удали все .rhosts файлы и из/etc/hosts.equiv файла.
Это вынудит всех пользователей использовать другие средства отдаленного доступа к тебе, таких как Telnet, ssh, skey и т.д. В-третьих, шифруй ВЕСЬ свой траффик. Кто сказал, что паранойя - это плохо?

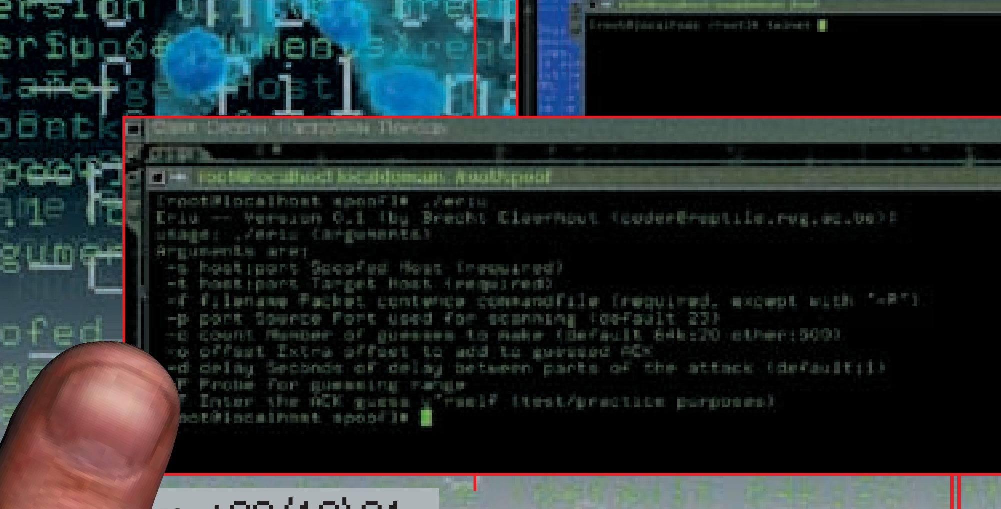
Завершение

Ну, мужик, вот и все, что я хотел тебе рассказать. Я дал тебе максимум инфы по спуффингу в рамках одной статьи, подсказал, как можно провести его своими силами. Конечно, все тонкости спуффинга в никсах и все методы его проведения я описать не могу - так и журнала не хватит. Но, надеюсь, после этой статьи ты почувствуешь себя на голову выше в никсах. И если эта статья тебя цепанула и ты нуждаешься в дополнительной инфе, что пошарь по различным книжкам:

1) "Security Problems in the TCP/IP Protocol Suite" by Steve Bellovin, published in _Computer Communication Review_ vol. 19, no. 2 (April 1989) pages 32-48;
2) "A Weakness in the 4.2BSD Unix TCP/IP Software" by Robert T. Morris (особенно рекомендую).
Оба дока ты можешь скачнуть с ftp.research.att.com:/dist/internet_security (login: anonymous)
Bellovin paper: ipext.ps.Z
Morris paper: 117.ps.Z

Уверен, после их прочтения у тебя все неясности отпадут.
Если что, то пиши - чем смогу, помогу.

CLIENT
SERVER
1 C-SYN
2 S-SYN, C-ACK
ESTABLISHED
3 S-ACK
ESTABLISHED



Horrific

Медицинская документация
(только для системы 3 ГУ при МЗ СССР)
Ф. № 112-3/у
Утверждена 3 ГУ при МЗ СССР
11.03.85 г. № 29-з

УЧЕБНИК

PING PONG по-русски

Horrific (smirnandr@mail.ru) http://www.cydsoft.com/vr-online/

Сегодня я хочу показать тебе, как можно расширять возможности Delphi. Те компоненты, которые доступны на палитре - это только основа. Ты можешь увеличивать их количество и качество по своему усмотрению. Для этого в Инете полно библиотек компонентов, написанных нашими братьями по хаку, которые ты можешь подключать к Delphi. Среди них есть платные, а есть и бесплатные, которые по качеству не отличаются даже от родных.

В этой статье я покажу, как подключить к Delphi библиотеку компонентов, и мы напишем пример ее использования. Я долго думал, какую библиотеку подключить и какой пример написать. Скоро Новый год, и хотелось сделать тебе подарок. Но после выхода октябрьского номера Х я понял, что это обязательно должно быть связано с сетью. Сканер портов и сниффер были встречены тобой так горячо, что я просто обязан написать что-то подобное к Новому году. Решение было одно - показать тебе, как написать собственную утилиту Ping.

Расширяем возможности Delphi

Для сегодняшнего примера нам понадобится убойная и бесплатная библиотека Internet Component Suite (ICS). Ее ты можешь скачать по адресу http://www.rtfm.be/fpiette/indexuk.htm. Когда скачаешь, разархивируй ics.zip в отдельную директорию, например, C:\components.

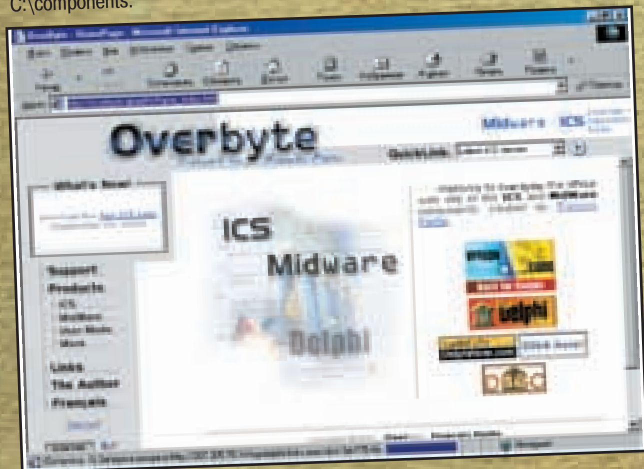


Рисунок 1. Домашняя страница Internet Component Suite

Теперь запусти Delphi. Как всегда, при запуске он создаст новый проект. Он нам пока не нужен, поэтому закрой его (File->Close All). Теперь нужно открыть с помощью Delphi библиотеку, которую ты скачал. Она находится в дире, куда ты разархивировал ICS (у меня это C:\components\Delphi\Vc32). Файл, который надо открыть, называется IcsdelXX.dpk, где XX - номер версии установленной у тебя Delphi. Если у тебя стоит Delphi6, то можно открыть и Icsdel50.dpk, он установится без проблем.

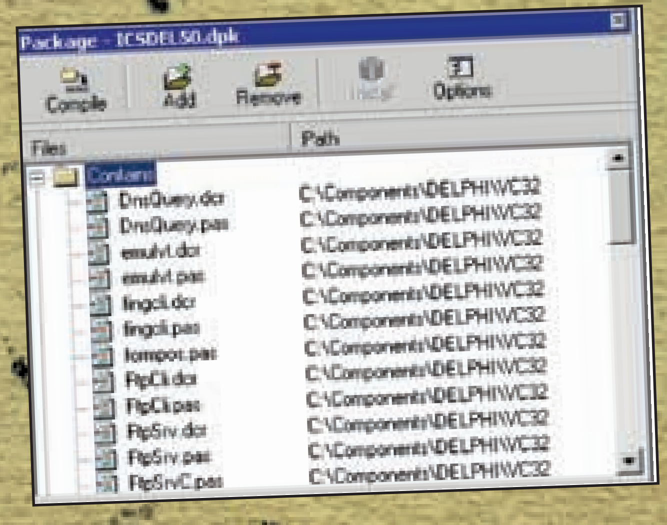


Рисунок 2. Библиотека компонентов

Когда ты откроешь библиотеку, перед тобой появится окно, как на рисунке 2. В этом окне нажми кнопку Install, чтобы Delphi откомпилировал пакет и проинсталил его в систему. Если ты все сделал правильно, то должно появиться окно с перечислением новых установленных компонентов (рисунок 3).

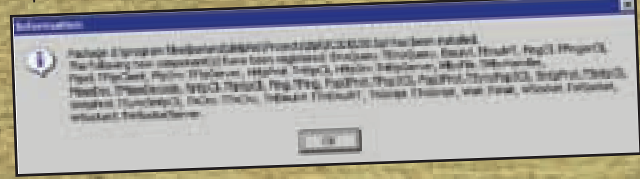


Рисунок 3. Установка завершена

Теперь нужно указать Delphi, где находятся файлы пакета. Для этого выбери в меню Tools пункт Environment Options. Перед тобой появится окно настроек Delphi. Перейди на закладку "Library" (смотри рисунок 4).

NEXT

Delphi
Horrific (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online/

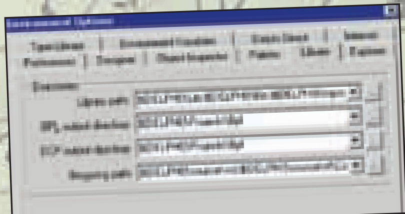


Рисунок 4. Настройки Delphi

Щелкни на кнопке напротив строки "Library path" и ты увидишь окно, как на рисунке 5. Внизу окна есть строка ввода. Введи туда путь к директории, куда ты разархивировал пакет (у меня это C:\components\ Delphi\Vc32). Нажми пимпу "Add". Теперь можно закрывать все окна. Смело дави "OK".

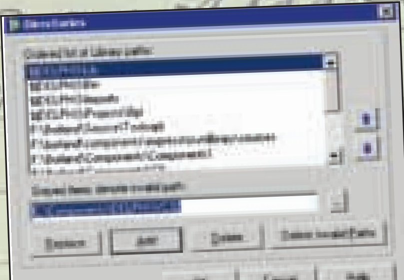


Рисунок 5. Добавление директории пакетов

С этого момента у тебя на палитре компонентов появилась новая закладка FPiette. Все компоненты этой библиотеки очень быстрые и достаточно хорошие. Единственный недостаток - глючит компонент FTPClient. Я отправлял письмо разработчику с описанием ошибки и как ее исправить еще год назад, но она до сих пор не исправлена. А в остальном все просто супер.

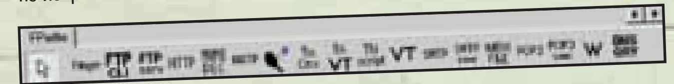


Рисунок 6. Закладка FPiette

ДИЗАЙНИМ ФОРМУ

Теперь переходим к шкодингу. Создай новый проект. Теперь брось на форму два компонента TLabel и два TEdit. Поставь их так, как показано на рисунке 7.

Рисунок 7. Форма будущей проги

У Label1 измени свойство Caption на 'Имя компьютера', а у Label2 измени на 'Размер пакета'. Напротив Label1 должен стоять Edit1. Сюда ты будешь вводить IP адрес или имя компа, который надо пропинговать. В Edit2 будем вводить размер пакета.

Еще не помешает поставить на форму компонент RichEdit с закладки Win32. В него мы будем записывать результат пинга. И, наконец, компонент Ping с закладки FPiette, который и будет производить пинг.

Все!!! Форма готова. Осталось только написать код, которого не так уж и много.

ШКОДИНГ

Создай обработчик события OnClick для кнопки. Там нужно написать содержимое листинга 1. Здесь первой строкой я вывожу в компонент RichEdit сообщение о начале пинга. Вторая строка устанавливает размер пакета пинга (Ping1.Size) в то, которое указано в Edit2. Последняя строка запускает поиск компьютера через DNS (Ping1.DnsLookup). Даже если ты введешь IP адрес, поиск в базе DNS ничего плохого не сделает.

Теперь выдели компонент Ping1 и создай для него обработчик события OnDnsLookupDone (когда закончен поиск в базе DNS). Здесь напиши содержимое листинга 2. Чтобы легче было разобраться с его содержимым, я снабдил листинг комментариями.

Едем дальше. Нам еще нужно выловить результат пинга. Для этого создай обработчик события OnEchoReply для компонента Ping1. Здесь я вывожу результат пинга. Если Error равно 0, то показываю сообщение об ошибке. Если нет, то показываю время, за которое прошел пинг.

И напоследок сделаем еще косметическую вещь. Создай обработчик события OnEchoRequest для компонента Ping1. В нем напиши содержимое листинга 4. Это чисто косметическая поправка, которая вводит состояние пинга.

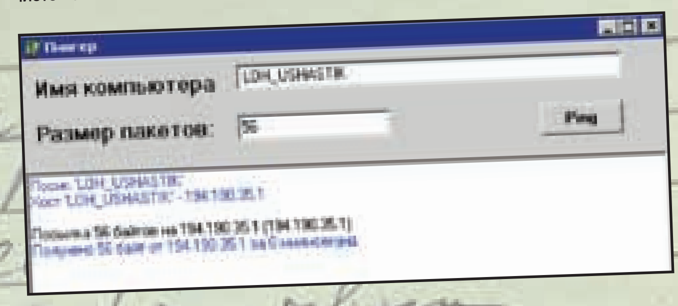


Рисунок 8. Результат работы пингера

Итого

Теперь в твоем арсенале появилась еще одна утила собственного изготовления, которая обязательно должна присутствовать у любого хакера или админа. Ты можешь модернизировать пример так, как тебе вздумается. Для чего хакеру нужен пинг? Мне часто приходит в Hack-FAQ вопрос: "Как узнать IP адрес сервера?". Самый простой способ сделать это - Ping. Просто пингуешь символьное имя сервера, а твоя утила сразу показывает тебе IP адрес сервера. Как всегда, исходники примера можно найти на моем сайте http://www.cydsoft.com/vr-online/. У меня на странице лежит немного улучшенный пример, поэтому не пугайся. Просто моя рубрика не резиновая, и я не в состоянии описать все. Я могу только толкнуть тебя в нужную сторону, а остальное пора уже додумывать самому. Там же есть ссылки на лучшие библиотеки компонентов нашей бескрайней сети.

ЛИСТИНГ 1

```
procedure TPingForm.Button1Click(Sender: TObject);
begin
 RichEdit1.Lines.Add('Поиск ''' + Edit1.Text + '''');
 Ping1.Size:=StrToInt(Edit2.Text);
 Ping1.DnsLookup(Edit1.Text);
end;
```

ЛИСТИНГ 2

```
procedure TPingForm.Ping1DnsLookupDone(Sender: TObject; Error: Word);
begin
//Если произошла ошибка, то ...
 if Error <> 0 then
  begin
   //Вывести сообщение об ошибке.
   RichEdit1.Lines.Add('Хост не найден ''' + Edit1.Text + '''');
   //Выход.
   Exit;
  end;

//Если ошибок не было, то выводим в RichEdit1 результат поиска.
 RichEdit1.Lines.Add('Хост ''' + Edit1.Text + ''' - ' + Ping1.DnsResult);

//Устанавливаем свойство Address компонента Ping в
//адрес, найденный в базе DNS
 Ping1.Address := Ping1.DnsResult;
//Запускаем Ping
 Ping1.Ping;
end;
```

ЛИСТИНГ 3

```
procedure TPingForm.Ping1EchoReply(Sender, Icmp: TObject; Error: Integer);
begin
 if Error = 0 then
  RichEdit1.Lines.Add('Не могу выполнить операцию ping: '+Ping1.ErrorString)
 else
  RichEdit1.Lines.Add('Получено ' + IntToStr(Ping1.Reply.DataSize)+
     ' байт от '+Ping1.HostIP+' за ' + IntToStr(Ping1.Reply.RTT)+
     ' милисекунд');
end;
```

ЛИСТИНГ 4

```
procedure TPingForm.Ping1EchoRequest(Sender, Icmp: TObject);
begin
 RichEdit1.Lines.Add('Посылка ' + IntToStr(Ping1.Size) +
   ' байтов на ' + Ping1.HostName);
end;
```

В новый век с графическим интерфейсом администрирования для Linux

Внимание!!! Пример, написанный в Kylix, прекрасно работает в Delphi.

Horrific (smirnandr@mail.ru) http://www.cyd-soft.com/vr-online/

Многие считают Linux сложным только из-за того, что в нем нет визуальных средств управления и администрирования. Это действительно так, и большинство настроек приходится делать из командной строки. Но тут же есть и преимущество. Благодаря командной строке Linux очень легко администрировать на расстоянии. Это значит, что достаточно один раз настроить ОСь на твоем серваке, и он готов к автономной эксплуатации. Теперь можно отключить от системного блока монитор, клаву, мышь и засунуть системник в какой-нибудь угол и даже не вспоминать о нем. А если надо что-то перестроить в конфигурации Linux, то все это можно сделать с любой удаленной машины (если иметь нужные права). В окошках такая возможность появилась только в Windows 2000. Да и то далеко не все настройки доступны при удаленном администрировании.
Итак, перед нами две Оси. Одна удобна в администрировании графическими средствами, но деревянная при удаленном доступе. Другая дает практически неограниченные возможности при удаленном администрировании, зато графические средства практически отсутствуют. Наделить Windows возможностью удаленного администрирования достаточно сложно. А вот насобачить Linux графическими средствами очень легко, особенно с помощью Kylix. Я вижу, как у тебя потекли слюни изо рта и сопли из носа от моих слов :). Рано радоваться, надо еще ручонками поработать.

Создаем графическую оболочку

Давай создадим прогу, которая позволит нам визуально управлять настройками загрузчика LILO. Как известно, все настройки хранятся в простых текстовых файлах. Так что нам сегодня придется научиться загружать данные из файла, анализировать и впихивать изменения обратно.
Простейший файл конфигурации LILO выглядит так:

```
boot=/dev/hda
map=/boot/map
install=/boot/boot.b
prompt
timeout=10
default=dos

image=/boot/vmlinuz-2.2.15-3.0
  label=linux
  initrd=/boot/initrd-2.2.15-3.0.img
  read-only
  root=/dev/hda7
other=/dev/hda1
  label=dos
```

Мы будем влиять на параметр timeout и default. В timeout записывается число миллисекунд задержки при старте. А в default записывается лэйбл операционки, которую надо загрузить. Лэйблы находятся ниже в файле в строках, начинающихся со слова label.

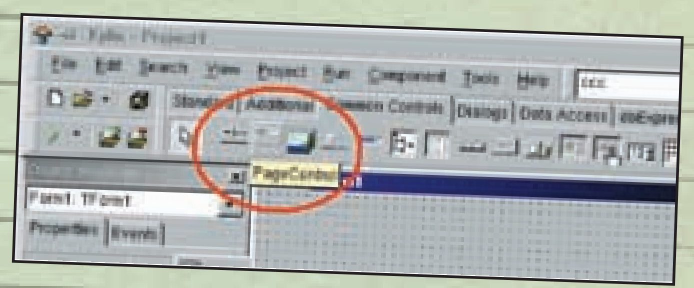


Рисунок 1. Компонент PageControl

Запускай Kylix и создавай новый проект. Теперь брось на форму компонент PageControl с закладки "Common Controls" палитры инструментов. На форме появится компонент с именем PageControl1. Теперь перейди в "Объектный инспектор" и установи у свойства Align значение alClient. Это заставит PageControl1 растянуться по всей поверхности формы.

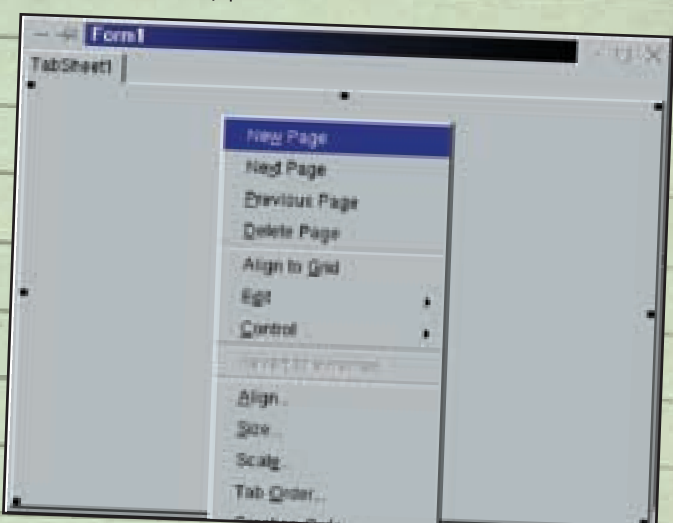


Рисунок 2. Меню создания новой страницы

NEXT

Horrific (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online/

PageControl1 - это компонент, который позволяет создать окно с закладками. Щелкни правой кнопкой крысы в его центре и в появившемся меню выбери пункт "New Page". Delphi создаст первую страницу на компоненте PageControl1.
Щелкни в центре этой страницы, чтобы в объектном инспекторе появились ее свойства. Давай изменим заголовок страницы (свойство Caption) на "LILO". Здесь мы будем визуально управлять загрузчиком LILO.
Теперь брось на эту страницу два компонента TLabel, один TEdit и один TComboBox (все с палитры компонентов Standard). Как это делать, ты уже должен знать, потому что мы уже проводили эти операции много раз. Компоненты нужно расставить, как на рисунке 3. Теперь измени заголовки Label1 на "Timeout", а Label2 на "Default OS".

Рисунок 3. Меню создания новой страницы

И напоследок бросим на форму две кнопки. Одну обзовем 'Apply', а другую 'Close'. Все. Форма нашей будущей проги готова. Теперь осталось только написать код, который будет загружать текущие параметры LILO, а потом сохранять изменения обратно.

Шкодинг

Наша прога должна загружать данные автономно при старте и не задавать глупых вопросов, как это любят делать форточки. Поэтому создай обработчик события OnShow для главной формы (если ты регулярно читаешь X, то с этим у тебя не будет проблем). В этом обработчике нужно написать все, что находится в листинге 1.
Теперь создай обработчик события OnClick для кнопки "Apply". В ней напиши все, что находится в Листинге 2.
Теперь давай посмотрим, что мы тут понаписали. По событию OnShow я должен загрузить файл "/etc/lilo.conf". Для этого я объявил переменную lilofile типа TStrings.
TStrings - это объект, который может хранить в себе списки строк.
В первой строке кода процедуры я инициализирую lilofile с помощью lilofile:=TStringList.Create. После этого я загружаю файл. Для этого есть процедура LoadFromFile. В качестве параметра нужно указать полный путь к файлу, который нужно загрузить. Файл загружается построчно, как ты видишь его в любом текстовом редакторе. Чтобы получить доступ к нужной строке, нужно написать так: lilofile.Strings[номер строки].
После этого я запускаю цикл проверки всех строк файла: for i:=0 to lilofile.Count-1 do. Внутри цикла идет проверка, если в строке есть слово "timeout", то нужно получить значение, которое стоит после знака «равно» и засунуть его в Edit1. Точно так же проверяется параметр "label".
Для проверки присутствия в строке слова "timeout" я использую функцию "Pos". Ей нужно передать два параметра в виде строк. Функция ищет строку, указанную в качестве первого параметра в строке, указанной во втором параметре. Чтобы было понятней, давай рассмотрим пример. Допустим, у нас есть строка "Вася любит Мамбо". Я хочу найти в этой строке слово "любит". Для этого я вызываю функцию Pos ('любит', 'Вася любит Мамбо'). Результатом будет число 6, потому что слово "любит" начинается с шестой буквы строки 'Вася любит Мамбо'. Если бы в строке не было слова "любит", то результатом был бы 0. Вот по этому закону я и произвожу поиск.
Чтобы выделить слово "любит" из всего предложения, я использую функцию copy. Ей нужно передать три параметра:
1. Строку, из которой нужно выдернуть какую-то часть.
2. Число, указывающее, с какой буквы начинать копировать.
3. Число, указывающее, сколько букв надо копировать.
Результатом будет выдернутый из строки кусок. Из файла LILO мне нужно выдернуть все, что находится после «равно». С помощью функции copy это делается очень просто. Единственный вопрос, который у тебя может возникнуть, - почему я указываю в последнем параметре именно число 10? Ответ прост - мне нужно скопировать все после знака "=" до конца строки. Если указать число большее, чем доступно символов, то функция copy все равно скопирует только до конца строки. Поэтому, чтобы не вычислять этот конец, я просто указал 10, потому что там всегда меньше 10 символов, а это значит, что скопируется все.
Ну и в самом конце я освобождаю переменную lilofile с помощью lilofile.Free. В этот момент закрывается файл конфигурации LILO.
По нажатию кнопки "Apply" я сохраняю изменения. Для этого я использую те же методы, что и при загрузке, поэтому код обоих листингов практически одинаковый.

Итог

К тому моменту, как ты будешь читать этот номер X, на дворе будет уже полная зима, и через несколько дней должен наступить Новый год. Так что у тебя теперь появилась возможность войти в новый век с новыми графическими средствами администрирования Linux. А главное, что написаны они будут твоими собственными руками.
Кстати, хотя этот пример и может работать в Delphi, погоды от него, как от Билла халявы :). Это потому что в окнах нет LILO и быть не может. Но зато все, что я писал про работу с файлами, остается в силе даже для окон.
Ну, вот и все. Исходники, как всегда, можно забрать с моего сайта http://www.cydsoft.com/vr-online/.

P.S. У меня к тебе просьба на сто баксов :). Не пиши мне большие письма. После появления рубрики кодинг меня каждый день валят вопросами. Я не в состоянии всем рассказывать то, о чем пишут книги. Я могу что-то подсказать, где-то помочь, но не больше. А просьбы типа помоги написать прогу вообще нереальны. Я отвечаю только на те вопросы, где ответ займет несколько строчек. Целые лекции по мылу я разводить не могу. Я бы с удовольствием помог всем, но это НЕВОЗМОЖНО. Вас слишком много, а я один :(((. Поэтому лучше разбей свой вопрос на несколько маленьких и спрашивай постепенно, а не все сразу.

ЛИСТИНГ 1

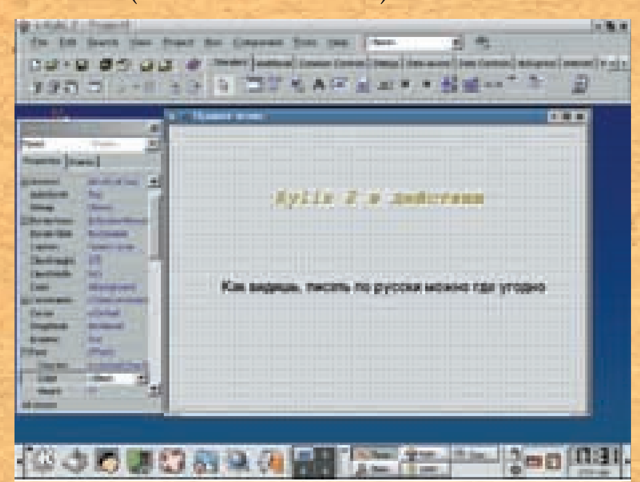
```
procedure TForm1.FormShow(Sender: TObject);
var
 lilofile:TStrings;
 i:Integer;
begin
 lilofile:=TStringList.Create;
 lilofile.LoadFromFile('/etc/lilo.conf');

 for i:=0 to lilofile.Count-1 do
  begin
   if Pos('timeout', lilofile.Strings[i])>0 then
    Edit1.Text:=copy(lilofile.Strings[i],
        Pos('=',lilofile.Strings[i])+1,10);
   if Pos('label', lilofile.Strings[i])>0 then
     ComboBox1.Items.Add(copy(lilofile.Strings[i],
        Pos('=',lilofile.Strings[i])+1,10));
  end;

 lilofile.Free;
end;
```

ЛИСТИНГ 2

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
 lilofile:TStrings;
 i:Integer;
begin
 lilofile:=TStringList.Create;
 lilofile.LoadFromFile('/etc/lilo.conf');

 for i:=0 to lilofile.Count-1 do
  begin
   if Pos('timeout', lilofile.Strings[i])>0 then
    lilofile.Strings[i]:= 'timeout='+Edit1.Text;
   if Pos('default', lilofile.Strings[i])>0 then
    lilofile.Strings[i]:= 'default='+ComboBox1.Text;
  end;

 lilofile.SaveToFile('/etc/lilo.conf');
 lilofile.Free;
 Close;
end;
```

Прыжок в Internet

Horrific (smirnandr@mail.ru)



Не прошло и года с момента выхода долгожданной Kylix, как 23 октября 2001 года фирма Borland шокирует нас анонсом Kylix 2. Не прошло и месяца, как с 7 ноября начались уже и поставки новой среды разработки. Не прошло и недели, как мне уже удалось поработать с Trial версией Kylix 2, о чем я и хочу тебе сейчас поведать.

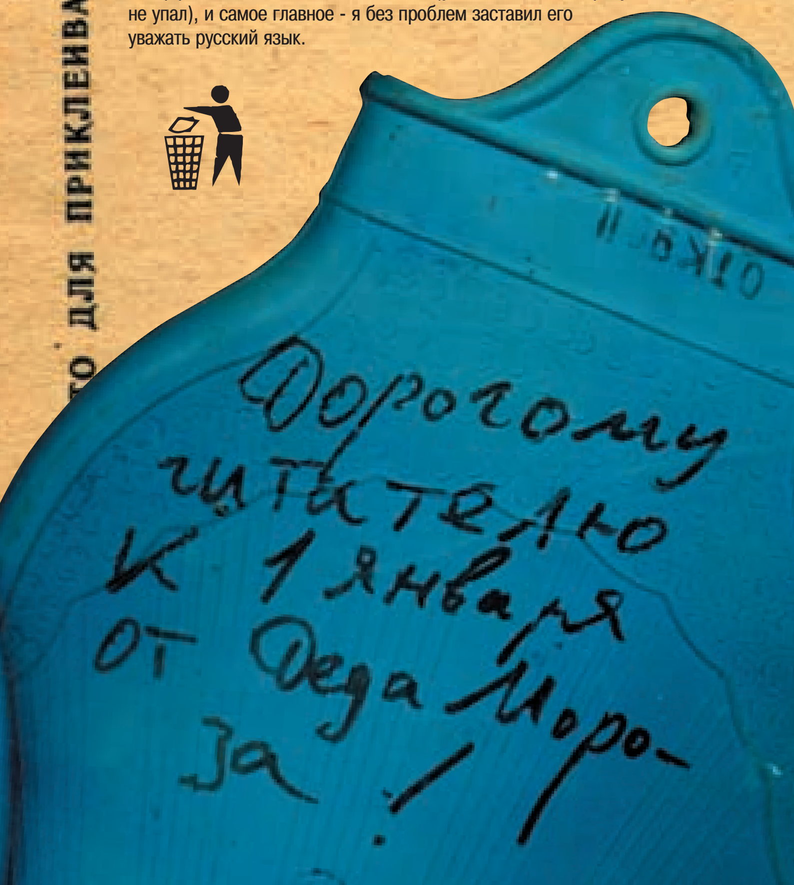
Все началось с инсталляции, которая успешно прошла на моем RedHat 7.1. В первой версии с этим были проблемы, и приходилось устанавливать ключ -m. После запуска первое, что бросается в глаза, - улучшена сама визуальная оболочка. В первой версии были кое-какие недочеты. Хотя интерфейс и был копией Delphi, я все же ощущал какой-то дискомфорт при написании кода. С Kylix 2 за три дня общения я получил почти столько же удовольствия, сколько получаю от пива и симпатичной тетки :).

Больше всего я ожидал от второй версии огромного количества новых компонентов. Но похоже, что я обломался. Так что, как всегда, придется качать дополнительные фильтиперсы с Инета или покупать диск, забитый до отказа компонентами для Delphi и Kylix.

К новым возможностям можно отнести только поддержку следующих технологий: BizSnap, WebSnap, DataSnap и CORBA. Но для домашних кодеров это пустой звук, если только ты не кодишь Inet приложения.

В общем, для нас с тобой Kylix 2 грозит установкой без проблем, улучшенным интерфейсом, большей надежностью (у меня он еще ни разу не упал), и самое главное - я без проблем заставил его уважать русский язык.

ТО ДЛЯ ПРИКЛЕИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ АНАЛИЗОВ И СПРАВОК



FAQ взлома

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде "Как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" Internet'a. Я все равно не дам, я жадный :)

<???> Типа такая ситуация. На серваке стоит Win2K Server Rus. У меня там есть аккаунт с привилегией админа, но нет доступа к папке XXX.

H: Если у тебя действительно привилегии админа, то ты можешь набрать в сетевом окружении: \\Имя _Сервера\\c$\ и получить доступ к диску С: - даже если его не видно. Это такая дырочка для админов, через которую можно по сети делать все что угодно с содержимым диска.

<???>Тут вопрос такой, какими конкретно параметрами команды mount можно присобачить к Black Cat 6.2 FAT раздел???

H: Я думаю, что ты имеешь ввиду FAT32, потому что более старые версии уже практически не встречаются. Если так, то твоя команда mount -t vfat /dev/hdaN /mnt/vfat, где N - номер диска, который ты хочешь примонтировать. А путь /mnt/vfat - папка, куда будет примонтирован диск.

<???>Мне только 14 лет, но с компьютером уже знаком достаточно хорошо. А можно ли заработать в Интернете в моем возрасте?

H: Можно в любом возрасте. Например, недавно я посетил сайт одной фирмы, которая делает дизайны - http://fmk.irk.ru/. Когда я увидел там фотки ребят, я просто обалдел. На фотках ребятам по 10-12 лет. И они в этом возрасте умудряются так работать :). Если фотки настоящие и их возраст не превышает 15 лет, то я просто снимаю защитный экран с монитора перед этими ребятами. Такие дизайны шлепать в их возрасте... Да тут даже Лебедев позавидует :). А ты говоришь про 14 лет...

<???>Можно ли где-нибудь бесплатно зарегистрировать домен второго уровня (net, com, org, gov)? Если да, то где?

H: Можно. Большинство халявных хостеров занимаются такой ерундой. Только реально имя будет принадлежать хостеру, а не тебе. И если он захочет, то сможет тебя кинуть. Можно попробовать выкупить свое же имя, но тут ты уже заплатишь, как минимум, в два раза больше. Если ты еще не передумал, то иди на www.nbci.com. А я бы тебе посоветовал обратиться к www.besthost.ru или www.hostvalue.ru. Они предоставляют хостинг по достаточно низким ценам и на хороших условиях. А если ты оплатишь хостинг на год вперед, то получишь вагон скидок и имя в домене com на халяву. Это вполне реальная фишка даже для простого смертного чела в нашей стране.

<???>Прошу написать вас, как компилить эксплойты! Это делается только из-под Линукса?

H: Если он написан для Linux (что бывает чаще всего), то и компилировать, и запускать эксплоит надо под ним. Так что если у тебя окошки, то ты пролетаешь как фанера. А вот как компилить, об этом почти всегда хорошо написано в описании к нему.

<???>А можно ли защитить свою систему опросов от твоего способа накручивания?

H: Так же легко, как и накрутить. А нужно всего-то сделать защиту, чтобы от одного и того же IP приходили ответы не чаще 1 минуты. Полностью защищаться по IP не стоит, потому что большинство адресов в нашей сети динамические. Да и целые офисы лезут в сетку через одну дырку. Так что если кто-то один ответит, то все остальные окажутся в пролете. Так что плюшки для защиты опросников вполне рабочая фенька. Просто ограничь количество ответов в минуту от одного IP, и народ так уже не пошалит.

<???>У меня есть доступ на запись любых файлов! Но мне не нужен дефейс, мне нужно запустить там некий exe-шник. Может быть, через Java, VB, DHTML, ActiveX? (IIS - пропатчен).

H: Из всего перечисленного тобой только Java апплеты (кажется, сервлеты они называются :) могут работать на сервере. Все остальное работает на клиенте. Так что создай нужный аплет, потом закачай на сервер и сделай страничку для его запуска. Как только ты в ИЕ просмотришь страницу, аплет сделает все необходимое. Все зависит от того, что ты в него заложишь.
Но программирование на Java достаточно сложное дело, поэтому лучше воспользуйся ASP или Perl, которые также выполняются на сервере.

<???>А что такое IIS ? Много раз слышал, но так и не знаю точно, что это такое.

H: Вообще-то сокращения расшифровывать неблагодарное дело. В одном месте это может означать конфетку, а в другом то, что ты смываешь в унитазе :). Но мне кажется, что ты говоришь о Internet Information Server. Это WEB-сервер от Microsoft. О нем часто можно услышать, потому что регулярно публикуются вагон дырок и маленькая тележка заплаток в его безопасности :).

<???>Можно ли залить троян во временные филы Инет (мастадай98) и натворить дел на чужом аппарате? Плиз, ответь по емеле.

H: Залить можно, но пока ты его не запустишь сам, ничего не произойдет. А я думаю, что ты не будешь запускать временные файлы из временных директорий :). Так что в этом отношении пролет.

<???>Как можно накрутить системы опросов? Когда я пытаюсь второй раз ответить на вопрос (даже на www.xakep.ru), меня игнорируют.

H: Очень даже просто. Ты зашел на сайт и увидел опрос. Ты видишь, что лидирует не тот ответ, который тебе нравится. Непоряяяядок! Надо исправить. Выбираешь нужный тебе ответ и отвечаешь. Потом идешь в плюшки (папка Cookies в директории Windows) и очищаешь их. Нудно, но работает. Но есть способ лучше!!! Выбираешь нужный тебе ответ и быстро нажимаешь мышкой на кнопку "ответить" (или что там на сайте есть). Эффект до обалдения прост. Ты нажал на пимпу "Ответить", и твой запрос полетел на сервер. В этот момент браузер начинает ждать ответ от сервака. Ты снова нажал на пимпу, и в этот момент прерывается ожидание и отсылается новый запрос. Получаем, что если ты будешь быстрыми нажатиями бомбить сервер запросами, он будет бомбить тебя плюшками. Но фокус в том, что ожидание ответа все время прерываются и плюшки игнорируются. Если плюшка успела прийти к тебе до момента следующего нажатия пимпы, то ты попал. Нужно удалять ее вручную. От этого глюка страдают практически все системы опросов.
P.S. Голосования на нашем сервере проверяют юзера по IP-адресу. Т.е. если с этого IP-шника уже голосовали, он выдает «извините, пошел на фиг». Обойти можно проксями.

<???>Можно ли с АудиоCD переписать музон в цифровом виде (в виде какого-нибудь файлика - один трек - один файл), а то при открытии вылезают какие-то треки и можно создавать только ярлыки себе на диск.

H: Заведи себе в друзья AudioCatalyst. Его можно забрать с www.xingtech.com/support/. А вообще, если я не ошибаюсь, то мы уже делали обзор прог для снятия треков с болванок.

<???>Где найти кряк для вашей электронной версии журнала?

H: Ну, народ обнаглел :). А ключ от квартиры, где бабучер лежит, тебе не дать? Ты только скажи, я тебе вышлю, вместе с нарядом нашей доблестной милиции :). Ты бы еще у Билла Гейтса пароль от счета в швейцарском банке спросил :).

<???>Почему, если у меня модем Zyxel Omni 56k PCI, а у моего другана - USR V.Everething Courier с прошивкой до V.90 и X.2, протокол соединения - V.34, и где ж мои V.90 с 56 Кбит/сек?

H: Понимаешь ли. Протокол V.90 позволяет принимать данные на скорости 56, а отправлять только на 33.6 кбит/с. Когда ты пытаешься соединиться, модемы посылают запросы и проверяют, по какому протоколу они пришли. А так как передача может быть не более 33.6, то и прием будет не выше. Так что про 56 можешь забыть. Даже если и высветится этот протокол, получить данные на такой скорости ты не сможешь, потому что они отправляются медленно. Во-вторых, не каждая телефонка позволяет соединяться выше 33.6 кбит/с. Возможно у одного из вас есть проблемы с каналом.

<???>Установил программу шароварную - срок 30 дней, который уже прошел. Я ее стер и установил заново, а она все опять не работает. Как ее запустить?

H: Я могу тебе сейчас посоветовать только чистку реестра. Поищи там что-нибудь связанное с прогой. А вообще, в октябрьском номере Х я уже описывал разные варианты продления жизни шароварам. Там описаны практически все возможные варианты взлома шаровар.

<???>У меня при загрузке включается туева хуча программ, трей разлезся чуть ли не на полэкрана... Как убить эти вредные процессы через реестр (в смысле загрузку лишних программ и появление этих мерзких значков в трее)? Из Автозагрузки я и так уже удалил почти все.

H: Запусти прогу msconfig, она находится в windows\system. На закладке "Автозагрузка" ты найдешь все проги, которые у тебя грузятся.

Подводим ИТОГИ конкурса Рибок, опубликованного в Хакере 10

Главный приз кроссовки Рибок выиграл LongDrink, Поздравляем!

Бейсболка достается Мишанину Виктору.

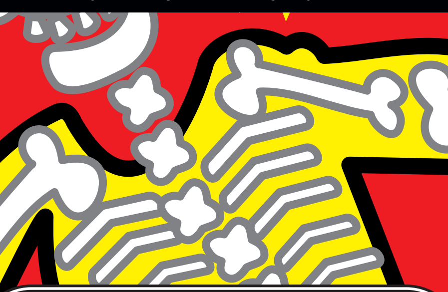
Задача решалась просто, на сайте www.reebok.ru нужно было найти слова, спрятанные под логотипом Хакер. Первые буквы найденных слов - **п, з, а, н, и** сдвигаем на порядковый номер буквы <а> (то есть на 1 позицию) - получаем р, и, б, о, к. В общем случае это выглядит как: letter_n_new=(letter_n_old + shifting_letter) mod 33 - циклический **СДВИГ** с периодом 33, то есть длиной алфавита.

Информация для тех, кто **учавствовал, но не победил:** Рибок продолжает проведение конкурсов в журнале Хакер, см. следующий номер. Подсказку ты уже получил.

Hack-Faq

Ламоразмы

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)



***Ламоразм** - это маразм ламеров. Мне иногда кажется, что бог создал ламера, чтобы мы не скучали в свободное от работы время :). И я не скучаю, потому что замечаю этот маразм на каждом шагу и записываю в свою оперативную память. Я очень люблю собирать ламоразмы и некоторые из них рассылал по сети, делясь с друзьями. И вот, наконец-то, решил предоставить несколько ярких экземпляров на твой суд. Надеюсь, что ты улыбнешься вместе со мной.*

Сканер портов

Несколько месяцев назад я получил в Hack-Faq письмо следующего содержания:
"Недавно я решил взломать один сайт. Я много раз читал в вашем журнале, что сначала нужно просканировать порты, чтобы узнать, какие из них открытые. Но я не знал IP адреса. Один друг помог мне и выяснил, что адрес сервера 127.0.0.1. Я просканировал порты сайта. Все нормально, только я не понял, почему 80 порт не открыт? Как я понимаю, он должен быть открыт, потому что там должен быть web-сервер. Если я не прав, то как я увидел страницу?".
Честно сказать, некоторые письма меня поражают. Но это убило меня наповал, и даже контрольный выстрел не понадобился :). Ну, честное слово, здесь комментарии просто излишни.

Оптимизация страниц

Три года назад у меня был провайдер, который отличался хорошим чувством юмора. Однажды на заглавной страничке я увидел надпись: "Сайт оптимизирован для просмотра в браузере". У меня был шок, наверно, эта надпись предназначалась любителям просматривать странички через "мусорную корзину" :). Но самое интересное, что эта же надпись висела на страничке у солидной фирмы, занимающейся Web-дизайном. Через год эти надписи все же исчезли. А для веб-дизайнеров сообщаю, что странички нужно оптимизировать для просмотра в принтере :).

Теперь вы можете выкинуть свой комп

Теперь один отрывок из переписки, которую я случайно увидел в FIDO. Вообще я очень люблю эту сеть. Это не потому, что здесь полно дураков, а потому, что здесь не следят за своим языком. Один из членов (в хорошем смысле слова) FIDO запустил запрос: "Срочно ищутся исходники проги, которая может отключить RESET". На первый взгляд непонятно, в каком смысле отключить RESET (дубинкой что ли)? Как я и ожидал, через некоторое время появился ответ: "А исходники проги, выключающей компьютер из розетки, тебе не надо?". И тут понеслось, бедный парень, наверно, пожалел, что отправил этот запрос.

Одна загадочная переписка

Да, да, это не опечатка. Вот именно так я озаглавил следующий сюжет. Вот это оригинальное письмо из все той же самой ФИДО:
НАЧАЛО
>Одно время после появления (начало прошлого года) было очень модно
>меряться пиписками, а потом обсуждать - когда же пришлют сертификаты.

К сожалению, я тогда в этой эхе не участвовал, хотя сертификат у меня уже был на руках. :))
КОНЕЦ

А теперь все в очередь на получение сертификатов на свои пиписки :). Я не знаю, где их выдают, но очень хочу получить. Если кто-нибудь знает это заведение, просьба сообщить. Я очень хочу узнать, какая должна быть сертифицированная... ну ты меня понял. Если не видеть предыдущих писем, то можно подумать, что это происходило в эхе для секс маньяков. Спешу тебя огорчить, это была эха RU.DELPHI.

Обязательно посетите www.cyberpolice.ru

Еще одно интересное письмо:
"Hello, братаны, я тут может неправильно прокси юзаю, но мой хост почему-то всегда палится в гостевых книгах. Может сначала нужно зайти на тот сайт, чью проксю я использую, а потом меня никто не запалит."
Нет, сначала нужно зайти на сайт www.cyberpolice.ru, вот тогда тебя точно никто не запалит. Вообще-то прокси предназначены для кэширования страниц в Интернете. Когда ты обращаешься к сайту, он сохраняет страничку у себя. А когда ты обратишься в следующий раз, он будет грузить уже только HTML код, а графику возьмет из кэша. А то, что он прячет IP, - это побочный эффект, и это делают далеко не все прокси.
Чернила для третьего класса

Опять переписка из Hack-Faq. Однажды я получил просто великолепное письмо:
"Недавно я узнал, что картриджи для принтеров можно заправлять. Я купил чернила и залил их в картридж, но принтер перестал печатать. Что я мог сделать не так?".
Начало нормальное. Вроде ничего страшного нет, просто парень решил заправить картридж. Я считаю этот поступок достойным. Незачем платить бешеные деньги за новый коробок с чернилами. Поэтому я вполне логично ответил парню:
"А ты уверен, что чернила подходят к твоему картриджу? Если да, то ты что-то не так сделал. Попробуй прочитать еще раз инструкцию".
Я отправил это письмо и уже почти забыл про него, потому что мне приходится каждый день отвечать на громадное количество писем. И вот через некоторое время я получаю ответ:
"А как проверить, подходят ли чернила к моему принтеру? И где взять инструкцию по заправке? Когда я покупал их в магазине, мне не дали никаких инструкций".
Вот тут я заподозрил что-то неладное. Я не буду больше тебя мучить нашей перепиской. Парень просто купил в ближайшем магазине черные чернила для перьевой ручки и как-то умудрился залить их в картридж. Когда я узнал это, слезы полились из моих глаз ручьем :). Я рыдал в течение часа. Это надо же было до такого додуматься.
Прошло три или четыре месяца, и ко мне приходит еще одно подобное письмо от другого красавца. Я знал, что идиотизм - болезнь очень страшная, но не знал, что она заразная.

Гимн Советского Союза

Когда я встретил письмо с таким сабжем, я сильно удивился, что такая тема еще вообще существует. Но когда я прочитал содержимое, то чуть ли не упал со стула. Оцени этого гения русского языка:
"Дайте гимн Советского Союза на Си++."
Я программирую уже 6 лет, но Гимн не могу написать даже в нотной тетради. Не очень достоверные источники мне сообщили, что после компиляции этого кода получается Клинтон на саксофоне. В ориджине того же письма находилась надпись:
"Жизнь хороша, когда пьешь неспеша."
(Привожу дословно)
Во-первых, "неспеша" пишется раздельно. А во-вторых, автору самому нужно жить по этому закону. Мне кажется, что он пьет слишком часто, быстро и помногу :).

Тушите Шура, тушите

Следующее блюдо у нас - опять же запрос из FIDO:
"Как тушить винт, монитор? Желательно на Си (Си++)".
Как на Си (Си++) тушить винт и монитор, я не знаю, а вот огнетушителем они тушатся достаточно легко. Инструкция по эксплуатации есть на каждом огнетушителе. А есть способ лучше - "Рондо".
И сюда же еще один маразм из той же эхи: "Как узнать, где щелкнули мышкой на мониторе?". Отвечаю: по вмятинам. Мышкой щелкают на экране и аккуратно, чтобы его не разбить. А по монитору стучат молотком.
И снова маразм из этой же эхи. Прочувствуй это письмо: "Как закрасить TImage прозрачным цветом?". Что такое Timage, не особо имеет значения. Самое интересное тут - это "прозрачный цвет", я что-то такого не припомню. Если кто видел такой цвет, то сообщите, вдруг я дальтоник и такого цвета просто не вижу, потому что он прозрачный. И вообще, я не понимаю, зачем закрашивать прозрачностью, ведь результат не изменится. Это то же самое, что к единице прибавить ноль.

Один загадочный разговор

Я работаю программистом, и в мои обязанности очень часто входит создание отчетности для государственников. Но так как в бюджете очень мало денег, то и программисты достаточно отсталые, поэтому отчетность надо подавать в ASCII формате под DOS. Один раз мне позвонил начальник цеха (НЦ), и у нас завязался разговор:
НЦ - Как можно посмотреть файлы отчётности?
Я - Это простые текстовые файлы в формате DOS. Подойдет любая программы для работы с текстом.
НЦ - А если у нас нет?
Я - У вас Norton Commander есть?
НЦ - Конечно.
Я - Ну, тогда выделите там файл и просмотрите его через F3.
НЦ - А если у нас нет F3?
Я - Поменяйте клавиатуру.
НЦ - А что, эта программа идет вместе с клавиатурой?
Я - Нет, F3 - это клавиша на клаве.

Заключение врача

Диагноз - врожденный ЛАМОРАЗМ третей степени, полная IBM несовместимость и ошибка кода ДНК. Так что лечиться, лечиться и еще раз лечиться, как завещал великий Ленин. А я лишний раз доказал, что от ламеров тоже полно пользы. Что бы мы делали, если не они. Наверно, подохли от скуки. Хотя, пока существует windows, мы не соскучимся :). Так что ламеры - это клоуны виртуального мира, комики цифровой вселенной. Давайте беречь этот вымирающий в компьютерном мире вид :), иначе будет очень скучно. Если у кого-то есть подобные экземпляры, то высылайте мне. Я с удовольствием помещу их в свою коллекцию и, возможно, я еще разок поведаю об этом всему нашему X-миру.

Западлостроение

WSH - лучшее средство компьютерного западлостроителя!

Иван Скляров (sklyarovivan@mail.ru)

Дарова, братан заподлянщик! Хватит подкладывать какашки под дверь соседям - пришло время

КОМПЬЮТЕРНОГО западла!!!

Еще в своем далеком сумрачном детстве, где-то в классе восьмом своей любимой 13 школы :), я сделал для себя, казалось бы, простое, но, тем не менее, важное открытие: «Windows это и есть лучшее средство компьютерного западлостроителя!»

WSH - лучшее средство компьютерного западлостроителя

Детство

Как только я не изгалялся тогда над несчастными, но злобными информатичками, тупорогими админами в компьютерных клубах, ламернутыми друганами и т.д. В этом отношении мне больше всего нравилась «Панель управления», с ее помощью можно быстро и легко совершить мерзкое компьютерное западло, например, поменять клавиши мыши местами (Панель управления -> Мышь), для чего достаточно установить переключатель конфигурации кнопок «Для левши» и/или отключить двойное нажатие, для этого нужно просто передвинуть бегунок скорости двойного нажатия в положение Выше. А можно отключить (почти!) клавиатуру (Панель управления -> Специальные возможности), для этого установи флажок напротив слово «Фильтрация» и нажми рядом кнопку «Настройка...», далее сними все флажки, которые там увидишь, а переключатель установи в положение «Игнорировать краткие нажатия», «замедлить повтор» и снова нажми «Настройка...», там воткни переключатель на «Нет повторов при удержании клавиш», а рычажок «Удержание нажатой клавиши для приема ввода» - в положение «Долгое», затем закрой все окна кнопками OK, не забудь нажать «Применить». Вообще-то, после этого клавиатура будет работать, но придется по полчаса ждать срабатывания клавиш. А теперь представь, как весело будет работаться на компьютере, если проделать все вышесказанное :). И это далеко не все приколы «Панели управления», а ведь есть еще немало забавных системных файлов: system.ini, win.ini, msdos.sys, autoexec.bat, config.sys, реестр наконец, - туда я тоже любил запускать свои шаловливые ручонки. И я уж совсем молчу о банальном перемещении, переименовании, удалении файлов. Но во всем этом я быстро разочаровался, т.к. после такого западла трудно было избежать вражеского преследования.

Начинаю думать головой

Как правило, после моего ухода начинались паника и крики, типа: «Кто сидел за этим компьютером и весь его высидел?!!». Меня вычисляли, били по шее, пинали в поддых и в пах, после чего приходилось все восстанавливать :(. Как ты понимаешь, это не есть кул! В итоге я понял, что хватит ходить в гипсе :), а пора заняться хакерским западлом, т.е. таким, чтобы нельзя было определить, кто и, желательно, как его сделал. Но каким образом? Конечно, можно было бы использовать какую-нибудь заподлянскую программку типа «Месть 56», но таскать ее все время с собой в лом. А если, к тому же, вражеский комп не имеет ни дисковода, ни сидюка и ко всему прочему не подключен к сети (бывает и такое)? Конечно, если на таком компе будет установлен хотя бы один язык программирования, то задача упростится - можно написать заподлянскую программку прямо на самом компьютере жертвы. А если нет? Вообще-то, есть еще возможность воспользоваться VBA из MS Office, но часто бывает, что и Офис не установлен (особенно это касается компьютерных клубов). Короче говоря, понятно, что должна иметься возможность совершить хакерское западло во всех жизненных ситуациях. И тогда я снова обратился к Windows - нутром почувствовал, что не может Мокрософт не позаботиться о нашем брате западлостроителе. И оказался прав...

Знакомство с WSH

Обратил я внимание на краткие упоминания от самой M$ о неком Сервере сценариев Windows (Windows Scripting Host). Когда я копнул поглубже, то понял, что вот он... вот он, предмет моих недолгих поисков! Суди сам:

- WSH стандартно входит в следующие операционки: Win 95OSR2/98/2k/Me/XP (к сожалению, в Win 95 и NT сервер сценариев отсутствует, но эти оси уже отживают свой век, а WSH активно развивается и стопроцентно будет использоваться во всех последующих Виндозах);
- WSH поддерживает языки сценариев VBScript и JScript, а также имеет возможность подключения любых других языков, например, таких, как Perl или Python (но для нас это не важно);
- WSH обладает практически неограниченными возможностями по работе с файлами, реестром, сетью и т.д.;
- для создания скриптов не требуется компиляторов и специальной среды программирования, достаточно простого текстового редактора, например, Блокнота (Notepad);
- для запуска сценариев требуется совсем немного памяти, а сами размеры сценариев могут быть практически любого размера (десятки тысяч строк).

Короче, теперь я откровенно заявляю, что не просто Windows, а именно WSH - лучшее средство компьютерного западлостроителя. И уверен, ты со мной согласишься.

Ладно, хватит тянуть пса за хвост - пора продемонстрировать тебе возможности этой рулезной фичи. Сразу скажу, что все примеры я буду приводить на VBScript в среде Windows 98 SE, т.к., на мой взгляд, VBS гораздо удобнее и имеет больше возможностей, чем JScript, а Win 98 - самая юзаемая до сих пор ось в мире (и что бы мне ни говорили!). Для тех, кто на самосвале, хочу заметить, что JScript - это совсем не JavaScript, а некая созданная Microsoft пародия на него. И еще - я не собираюсь давать тебе уроки WSH и VBS, т.к. в одной статье это просто невозможно, - моя задача заинтересовать тебя, продемонстрировать возможности, а изучить это дело ты сможешь и без меня, тем более что VBS учится практически на одном дыхании. Для начинающих хочу посоветовать на эту тему отличный сайт www.scripting.vlink.ru. Но можешь, конечно, и ничего не читать, а просто, как обезьяна с гранатой, использовать приведенные примеры.

NEXT

Западлостроение

WSH - лучшее средство компьютерного западлостроителя!

Иван Скляров (sklyarovivan@mail.ru)

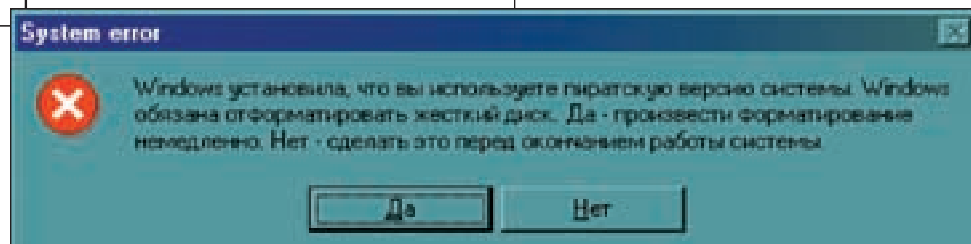
Первый примерчик

Итак, начнем с простого, создадим загадочную мессагу, для этого откроем Блокнот (на компе жертвы :)) и набьем следующее:

```
Hacker = MsgBox("Windows установила, что вы используете пиратскую версию системы. Windows обязана отформатировать жесткий диск. Да - произвести форматирование немедленно. Нет - сделать это перед окончанием работы системы.", 20, "System error")
```

Сохрани этот рулез с расширением .vbs в укромное местечко (например, в папку Windows\System) и дважды щелкни на значке полученного файла, ты должен увидеть следующее:

А теперь представь ламака, который увидит эту мессагу, как он дрожащей рукой нажмет кнопку Нет и как



после этого будет сохранять все важные данные на дискеты. Весело! Одна только проблемка: «Как заставить жертву запустить этот файл?» Конечно, можно поместить наш файл в Автозагрузку (StartUp), но надежнее будет в реестр: Пуск -> Выполнить->regedit, раскрой ветвь HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run, затем меню Правка (Edit) -> Создать (New) -> Строковой параметр (String Value) и введи StartUp Script. Дважды щелкни на новом параметре и введи путь к нашей мессаге (например, C:\Windows\System\message.vbs) и щелкни OK. Теперь наше западло будет выполняться для каждого юзера системы, и не всякое ламо сможет его обнаружить. Конечно, это все замечательно, но после первой же перезагрузки компа мессага всплывет, и особо подозрительная жертва может почуять неладное. Поэтому сделаем так, чтобы западло давало о себе знать только, допустим, через 5 дней. Смотрим сегодняшнее число, например, это 19, и добавляем две строки, соответственно в начало и конец нашего скрипта:

```
if Day(now)>24 Then
....
End If
```

Теперь сообщение впервые появится только после двадцать четвертого числа. За это время жертва уже забудет о твоем приходе, и, стало быть, ты обеспечишь себе практически железное алиби.

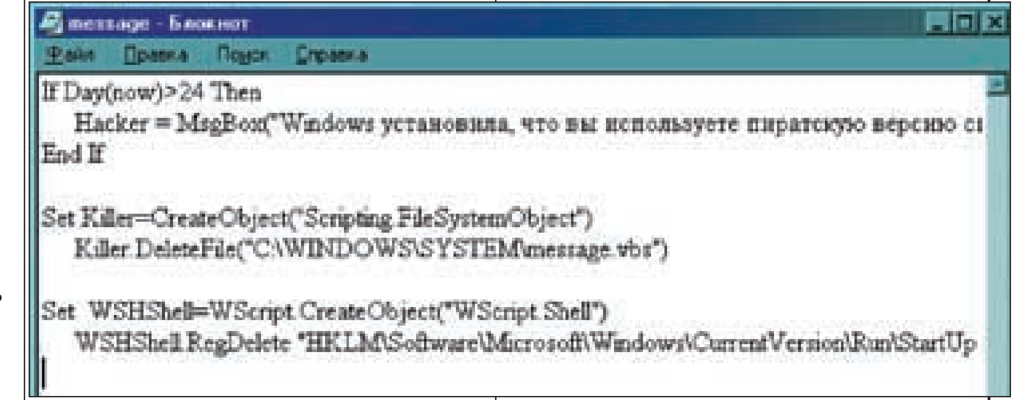
Теперь логичным было бы добавить строки, которые, как и сказано в мессаге, отформатировали бы винт, но я против таких методов. Я придерживаюсь принципа, что в западле должна иметься возможность все вернуть в исходное состояние. Поэтому в нашем случае будет достаточно легкого испуга жертвы (но ты, конечно, можешь это исправить!). А сейчас сделаем так, чтобы наша прога заметала все свои следы, т.е. самоуничтожалась и вычищала о себе запись в реестре. Это необходимо обязательно сделать, иначе, после того как обещанного форматирования не произойдет, ламак заподозрит неладное и, если у него хватит таланта, может наткнуться на наш скрипт, а затем выйти и на нас. Короче, добавляем следующие строки для удаления нашего файла:

```
Set Killer=CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
Killer.DeleteFile("c:\Windows\System\message.vbs")
```

и для удаления записи в реестре:

```
Set  WSHShell=WScript.CreateObject("WScript.Shell")
WSHShell.RegDelete
"HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
\StartUp Script"
```

На скриншоте показано, как должен выглядеть готовый скрипт:



Теперь мессага появится один-единственный раз (после 24 числа) и исчезнет из системы навсегда - пусть ламо думает, что это глюканула винда или он сам :)). Вот такое получилось простенькое, но нестандартное Хакерское западло.

Второй примерчик

Если тебе этого мало, то вот еще текст западла, отрубающего комп (также срабатывающего после 24 числа):

```
If Day(now)>24 Then
Sub Zapadlo(Fuck, Wait)
    Set WshShell=WScript.CreateObject("WScript.Shell")
    X=WshShell.Run(Fuck,Wait)
End Sub
Call Zapadlo("rundll32 shell32,SHExitWindowsEx -1",
True)
End If
```

Помести это, как и в первом примере, в реестр, и сразу же после загрузки комп будет вырубаться :). Наверное, ты заметил, что в кавычках инструкции Call указана одна из команд Windows 9x, которую можно просто ввести в поле Выполнить (Run). Если ты, например, поместишь в программу строку: Call Zapadlo("c:\windows\calc.exe", True), то будет запускаться калькулятор.

Для тех, кто «далек от мысли», привожу список еще некоторых интересных команд:

rundll32 keyboard,disable - отключить клавиатуру;
rundll32 mouse,disable - отключить мышь;
rundll32 user,swapmousebutton - поменять местами клавиши мыши;
rundll32 user,disableoemlayer - спровоцировать сбой (обрати внимание!);
rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 0 - завершить работу текущего пользователя;
rundll32 krnl386.exe,exitkernel - выход из Windows без любых сообщений/вопросов;
rundll32 shell32,ShellAboutA Info-Box - показать окно About Windows.

Кстати, инструкций Call в последнем скрипте можно вставлять бесчисленное множество, поэтому, например, можешь одновременно отрубить мышь и клавиатуру - здесь все зависит от твоей фанты.

Кончаю

Ну все, хватит гонять - думаю, я тебя уже достаточно заинтересовал, пора бы и делом заняться ;). Напоследок дам тебе совет: никогда не показывай потенциальной жертве, что ты отлично волокешь в компах, - строй из себя конченного ламера (как с недавних пор делаю я) - по пять минут ищи нужную кнопку на клаве, с третьей попытки попадай указателем мыши в ярлык и т. п. (не мне тебя учить). Тогда ты точно останешься живым и здоровым и не придется пришивать оторванные руки и прикручивать на место открученную голову :).

Удачи тебе в нелегком и экстремальном компьютерном западлостроительстве!

З.Ы. Блин, что я наделал... бедные учителя информатики...

В ритме будущего!

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

intel inside pentium 4

Компьютеры "МИР" на базе процессоров Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой от 1,3 Ггц

Ф центр — компьютерные системы МИР

www.fcenter.ru

- сертифицированы Ростандартом
- гарантия на системные блоки 2 года
- предустановка лицензионного программного обеспечения
- 30 часов тестирования
- гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение
- ! Компьютер любой конфигурации под заказ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ !

Салоны-магазины компании "Ф-Центр"

"Бабушкинская"
ул. Сухонская, д.7а, тел.: (095) 472-6401

"Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, д.2, тел.: (095) 205-3524

"ВДНХ"
ВВЦ, пав. №71 и пав.№2 ТК "Регион"
тел.: (095) 785-1-785

Ответь правильно на вопросы и **пришли купон** по адресу:
129642, г. Москва, ул. Сухонская, д. 7а
или опусти в специальный ящик в любом из магазинов **"Ф-Центра"**.

Вопросы викторины: (Отметьте правильные ответы)

1) Сколько лет исполнилось представительству INTEL в России ?
а) 10 б) 8 в) 5

2) Какова максимальная на данный момент частота процессора Intel® Pentium® 4 ?
а) 1,8 ГГц б) 2,0 ГГц в) 2,5 Ггц

3) С каким типом памяти может работать процессор Intel® Pentium® 4 ?
а) RIMM б) SDRAM DIMM в) RIMM и SDRAM DIMM

4) С какими чипсетами может работать процессор Intel® Pentium® 4 ?
а) i850 б) i845 и i850 в) i815

5) Под каким девизом идет продвижение процессоров Intel® Pentium® 4 ?
а) "Хорошо там, где мы есть" б) "Центр Вашей цифровой вселенной" в) "Link To The Future"

Контактная информация:

Фамилия, Имя, Отчество ____________

Телефон ____________
E-mail ____________

Футбол. Взгляд изнутри

Буряков Константин & Косулин Василий

Что же в ФИФЕ такого восхитительного? Графику можно оставить без комментариев - в этом плане EA всегда была впереди планеты всей. Звук - аналогично. Зажигательный музон, рев трибун, грохот барабанов - все это создает особую и незабываемую атмосферу.

ФУТБОЛ. ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Зима. Холодно. Европейские чемпионаты и кубки ушли на каникулы, но душа все равно требует футбола. Благо, канадская компания EA SPORTS в очередной раз порадовала геймеров всего мира и выпустила долгожданную и многообещающую FIFA 2002. Вот уже на протяжении многих лет EA рулит на рынке спортивных симуляторов. А поделки конкурентов вызывают лишь любопытство и больше чем на неделю на винте не задерживаются. В ФИФУ же играют целый год - до выхода новой :]. Правда, два последних года ребята из EA откровенно халтурили, немного улучшая лишь графическую часть и музыкальное сопровождение. В геймплей же практически никаких изменений не вносилось - да, играть было интересно, но футбол был скорее похож на аркаду, чем на симулятор. К примеру, двухзначный счет на табло не был редкостью. Но вот в преддверии предстоящего чемпионата мира "электроники" постарались на славу. Новую ФИФУ можно теперь назвать полноценным симулятором, а не аркадой. Причем таким, что затягивает капитально, и перестать восхищаться этим великолепным гамесом весьма проблематично.

Что же в ФИФЕ такого восхитительного? Графику можно оставить без комментариев - в этом плане EA всегда была впереди планеты всей. Звук - аналогично. Зажигательный музон, рев трибун, грохот барабанов - все это создает особую и незабываемую атмосферу. Но самое главное - это полностью переработанный и улучшенный геймплей. В общем, FIFA 2002 - реальный прорыв в области спортивных симов. Конечно, можно однообразно описывать достоинства нового хита или ныть по поводу недостатков, но мы оставим это право игровым журналам, а лучше уделим пристальное внимание самому игровому процессу и поможем достичь успеха в играх с виртуальным и живым соперниками.

Геймплей

Самое главное достоинство новой ФИФЫ, о которой я пока специально умолчал, - это новая система обращения игрока с мячом. Мало того, что все движения практически неотличимы от реальных, но теперь появилась возможность регулировать силу и направление удара или паса! Больше тупых передач ближайшим игрокам, в то время как другие футболисты стоят в более выгодной позиции, мы не увидим. Да, играть стало гораздо сложней, но зато происходящее на поле уже намного больше похоже на реальность - открываются прекрасные перспективы возможности комбинирования розыгрыша мяча и можно теперь красивой комбинацией или даже игрой в "стеночку" отрезать всю защиту, а это, поверь, выглядит очень эффектно. К тому же появилась реальная перспектива забивать с дальних дистанций мощными ударами, но при этом уже крайне трудно забивать с очень острых углов - футболист, скорей всего, пробьет мимо. Большая часть матча проходит, как и в реальной игре, в середине поля, и вывести игрока на свидание с вратарем можно только хорошей комбинацией или если боковой судья ошибется в твою пользу при фиксировании "офсайда" (вот он - настоящий реализм! :)). Но даже при выходе один на один далеко не факт, что удастся легко поразить ворота и заставить вратаря вытаскивать мяч из сетки, как это было в прошлых версиях ФИФЫ. Кстати, игра вратарей заслуживает особой похвалы. Теперь голкипер уже не вытащит "мертвый" мяч из девятки, запущенный с убойной силой с близкого расстояния. Впрочем, иногда они и лажаются в неподражаемом стиле Санько Филимоненко ;]. Еще сразу бросается в глаза то, что рост и вес игроков имеют большое значение - например, у низкого игрока намного меньше шансов выиграть головой, чем у более высокого, и, если у игрока в умении играть головой стоит наибольший бал - 7, то он и будет выигрывать почти

все верховые дуэли. А теперь, не отвлекаясь от игрового процесса, попутно расскажу, как достичь в игре максимального успеха.

Камеры

Камер в игре предостаточно, а точнее целых восемь: Tele, Tower, End To End, Action, Sideline, Panoramic, Dinamic End, Swing. Я рекомендую End To End, особенно в высоком разрешении, т.к. с ней гораздо удобнее отдавать пасы, бить по воротам, к тому же с ней хорошо видно открытых игроков, чем не могут похвастаться камеры с крупном планом игроков. Жаль, что "электроники" испортили камеру Tower - теперь она висит очень низко и при этом адекватно не перемещается, когда игра резко переходит на другой фланг, поэтому пришлось искать ей альтернативу. Кстати, если какая-нибудь камера тебя в чем-то немного не устраивает, то в самой игре есть возможность ее регулировать (удалять - приближать). Рис. 1

Тактика и стратегия

Во многом на положительный результат играет правильно выбранные стратегия и тактика матча. Конечно, у каждого могут быть собственные предпочтения (от глухой обороны до остро атакующего стиля), но все-таки поделюсь достаточно универсальной схемой. Расстановка игроков (Formation): 4-3-3. С последним защитником, опорным полузащитником и выдвинутым нападающим. Соотношение атака-защита - 75% на 25%. Стратегия матча (Strategy) - стиль игры possession, стиль защиты withdrawn. Такая схема игры команды очень хороша для атак, контратак и для владения мячом по всему полю - последний защитник всегда может спасти от выхода футболистов противника на рандеву с вратарем, а три твоих нападающих будут всегда готовы поразить ворота соперника.

Пасы и комбинации

Рис. 2 Думаю, важность этого компонента игры объяснять не надо :]. Мало того, что теперь пасы можно отдавать в любом направлении в открытые зоны и уже затем прорываться к воротам, но и нападающие стали гораздо умнее, чем в FIFA 2001, и сами умеют убегать по флангам. Поэтому очень эффективны навесы из середины поля вперед на фланги и с фланга на фланг. Можно использовать и продвинутые "пасы" - нажимать "S" еще до приема игроками мяча. Наибольший же результат приносит игра в "стеночку" - жми "пробел" в направлении открытого игрока, а сам прорывайся к воротам. Тебе обратно отдадут пас, и поразить ворота останется делом техники ;]. Персональная обводка

NEXT

Championship manager - играем по моим правилам

Подумать только, еще совсем недавно я, человек, безумно преданный величайшей игре всех времен - футболу, и не знал, что человечество, не подождав меня, уже вовсю играет в CHAMPIONSHIP MANAGER. Именно так подумаешь ты, когда, со скупой мужской слезой, а может, и рыдая как баба (да простит меня хоть раз носившая юбку половина человечества), поднимешь над головой этот снившийся тебе ночами Кубок. Но будь он трижды евро-чемпионским, только ты знаешь, сколько пришлось пережить, чтобы вывести твою команду в Финал и вырвать там победу у какой-нибудь Баварии или Спартака :]. Но не за счет тренированных пальцев рук (каждый тренировал их долго и по-своему), бешено долбящих по клавишам, а при помощи (никогда не угадаешь) головы, точнее того, что внутри нее, и конечно воли к победе. Ведь здесь ты не направляешь бегущих человечков в разные стороны, а управляешь всем хозяйством футбольного клуба. Да еще и в реальном футбольном мире, где каждый, начиная от игрока и заканчивая врачом команды второго дивизиона чемпионата Швеции, мало того что является прототипом своего двойника в жизни, так еще и имеет свое мнение на окружающий его мир.

"Кухня"...

Приведу пример, случившийся со мной летом 2002 (по чемпионшипменеджерскому времени), когда я тренировал "на-

NEXT

Футбол. Взгляд изнутри

Буряков Константин & Косулин Василий

В принципе, поразить вражескую сетку стало возможно даже с центра поля, если хорошенько прицелишься и сильно ударишь в то время, когда голкипер опрометчиво далеко выйдет из ворот.

родную команду" Спартак Москва. Рис. 3
Итак, один игрок из славного герцогства Македония по фамилии Стаменовски (игрок дубля) заскучал по Родине, а так как играл он плохо и не прогрессировал, он тут же был выставлен на трансфер. Его соотечественнику из основного состава Игорю Митрески не понравилось такое отношение к земляку (не знаю, почему - наверное, росли по соседству), и он взял да и кинул на меня обиду, начав играть "спустя рукава". За что получил от меня дисциплинарный штраф в виде лишения его недельной зарплаты (конечно, я погорячился, можно было просто сделать строгий выговор), а тут еще и Вася Баранов стал недоволен личным контрактом (ну мало ему - "Великому правому краю" - зарплаты, равной 6000 долларов в неделю). И если бы за меня не заступился капитан команды Егор Титов, концом этой "мыльной оперы" была бы, наверное, моя отставка. Мораль проста, всегда умей думать на два шага вперед. Или вот последняя фишка CM2001/02 - Ultimatum, способствующая твоим разборкам с руководством. Управляю я както английским клубом второго дивизиона, поднимаю его дивизионом выше и в награду прошу расширить стадион (а то эта маленькая спортивная аренка лопнет от наплыва фанатов). Руководство отказало, заявив, что не мое это дело. На что я выдвинул ультиматум: либо я, либо... короче, стадион на 20000 мест красовался в городишке с таким же по численности мужским населением. Но не стоит думать, что если ты не добиваешься нужных клубу результатов, Ultimatum способен повлиять на решение руководства положительным образом. Скорее наоборот, это может стать причиной твоего увольнения. Ладно, сам еще напереживаешься, ведь ты будешь влиять на судьбы людей и, в первую очередь, на свою.

В твоей компетенции будет все (как в жизни любого тренера и даже больше): платежная ведомость, рынок игроков, проведение тренировок, засылка скаутов в разные уголки Света, разбирательства с президентом клуба и Футбольной Ассоциацией, апелляции на судейство, интервью с прессой (в виде тестов, что облегчает общение с оной). Ты сможешь пережить гнев и благодарность фанатов и, конечно же, получить множество всевозможных призов и кубков.

В игре существует экран новостей News, информирующий о важнейших событиях в твоем клубе и по всему миру. Одним из первых будет сообщение от руководства Board (в простонародье именуемая "доской") о том, каких результатов они ожидают в предстоящем сезоне. От провозглашения 1 места (Serious Championship Challenge) для главного тренера Локомотива до задачи не вылететь из класса сильнейших (Stay Clear of Relegation) для Факела. Гарантией сохранения рабочего места является выполнение требований Board. Однако если ты занял место ниже ожидаемого, это не обязательно влечет за собой увольнение. В расчет берутся разные факторы (например, плохое финансирование), и в первый сезон отношение руководства будет более-менее терпимым.

Тактика - один важнейший аспектов в твоей работе. Подбирай ее с учетом имеющегося под рукой материала - не стоит ставить атакующий стиль игры 3-5-2 Шиннику против, например, Ливерпуля. Конечно, в будущем для нее ты купишь или воспитаешь в дубле достойных футболистов, но сейчас оценивай трезвее свои шансы с этой тактикой. Не забудь также и о стиле игры, который желательно увязать с тактикой. Но и этого недостаточно для успеха. Следует тщательно подобрать тренировочный процесс, проводимый тобой и твоими помощниками: ассистентом менеджера и тренерами. Показатели футболиста способны повышаться и наоборот, он может начать играть на новой позиции или быть недовольным тренировками, что повлечет за собой их бойкотирование.

Рулим сборной!

Теперь ты видишь, как непросто жить и работать в таких условиях. А еще труднее встать у руля сборной. Я имею в виду честный путь, основанный на твоих заслугах и рейтинге. Но есть и другой способ. Ты вводишь имя и фамилию менеджера, пароль и национальность, которая, кстати, может влиять на прием на работу в сборные. Далее тебе следует выбрать клуб, например, Интер Милан, кликнуть на одного из игроков, скажем, на бразильца Роналдо, затем на его национальность (появилась сборная Бразилии), наконец нажимаешь в правом верхнем углу - Take Control - и становишься тренером "кудесников мяча". Рис. 4
Я не рассказал тебе о погонях за молодыми талантами, о подписании контрактов и многом другом. Но пусть это станет для тебя приятным сюрпризом. Championship Manager это одна из таких игр, которую лучше увидеть самому, чем верить на слово кому бы то ни было, даже мне :)!

("E") теперь не приносит былых результатов, поэтому приходится разыгрывать многочисленные комбинации. А в этом очень помогает кнопка "Q" - нажав ее, ты укажешь своему игроку (или игрокам, если нажмешь ее несколько раз), куда бежать, чтобы потом отдать ему пас, а потом самому завершить красивую комбинацию. Если же нажать и держать "Q", а затем "S", то твой футболист получает пас на ход и скорей всего выходит один на один с голкипером. Очень эффектная и результативная фишка!

Игра в защите

Успешная игра в защите и перехват мяча играют огромную роль, и зачастую от этого зависит общий результат игры. Сразу предупрежу, что подкаты уже потеряли былую эффективность. Да и сделать нормальный подкат, чтобы не промазать или не получить карточку, стало гораздо сложней, поэтому лучше отбирать мяч у противника, находясь с ним почти вплотную и нажимая клавишу "D". Кстати, в FIFA 2002 наконец-то появилась возможность переназначать кнопки управления, но, в принципе, и

существующий расклад достаточно удобный :]. Подкаты же актуально использовать, если нужно нейтрализовать удар, особенно когда видишь, что соперник уже может прицельно пробить, а добежать до него уже не успеваешь. Ну а если ты все же прозеваешь прорыв нападающего соперника, и он уже выходит один на один с твоим вратарем, то жми "Q". Эта фишка заставит твоего стража ворот пойти на перехват, и противник с очень большой вероятностью останется без мяча и без гола ;]!

Удары по воротам

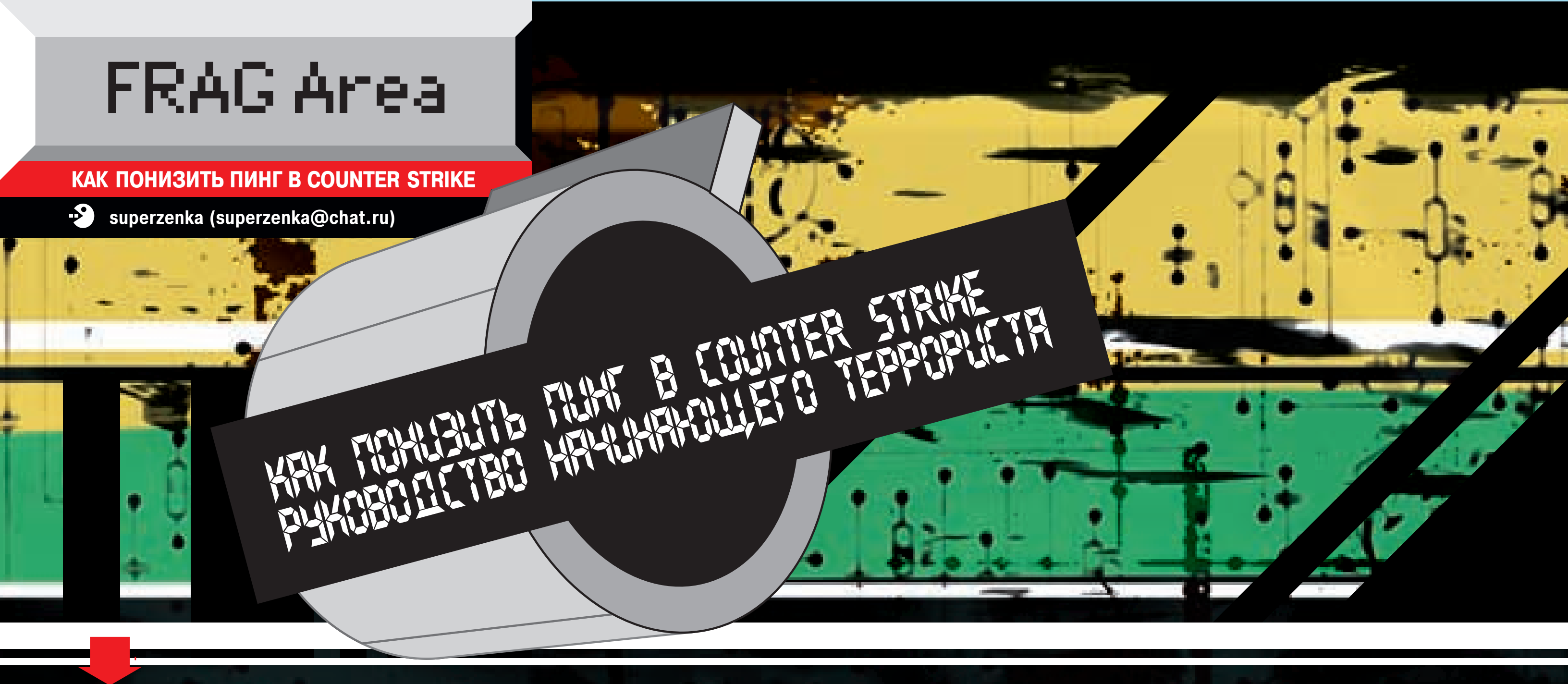
Рис. 5 В принципе, поразить вражескую сетку стало возможно даже с центра поля, если хорошенько прицелишься и сильно ударишь в то время, когда голкипер опрометчиво далеко выйдет из ворот. Но лучше и эффективней, конечно, поражать цель после продуманных и красивых комбинаций. Пробьет ли игрок низом или верхом, зависит от силы удара. Лучше всего, когда шкала, показывающая его силу, наполнена под завязку, но еще не "зашкаливает" - тогда залетит все и непременно в "девятку" (именно так комп и забивает с дальних и не очень дистанций) :]. Чтобы забить "сходу" или в падении, нужно давить кнопку удара до того, как мяч оказался у игрока. Но для этого требуется определенная сноровка. Еще совершенно случайно я обнаружил, что можно закручивать мяч не только со стандартных положений - дави D+C для подкрутки мяча в правый угол ворот и D+Z в левый (очень эффективно при дальних ударах)! А чтобы забить издали (примерно между центральным кругом и штрафной), бей наискосок и посильней - таким способом я заколотил не один десяток мячей, особенно при очень насыщенной обороне соперника.

Стандартные положения

Очень важно научиться забивать со штрафных и угловых. Штрафные удары назначь игроку с высоким показателем удара (shooting), но главное, чтобы это был не нападающий - он пригодится у ворот соперника при розыгрыше мяча или при рикошете от футболистов противника. Мяч можно и "подзакрутить" - для этого используй клавиши "Z" и "C". При угловых делай нацеленную передачу ("A"), а затем жми стрелку в направление ворот + удар ("D") - почти наверняка твой нападающий забьет мяч головой, если у него хорошо развито это умение или, по крайней мере, лучше, чем у опекающего защитника :]. Еще я заметил, что компьютерный соперник при пробивании пенальти крайне редко бьет по верхним углам - так что, надеюсь, отбить пенальти для тебя не составит особого труда ;]. Рис. 6

Поверь, еще много нюансов осталось за кадром, поэтому лучше просто купи этот великолепный сим и наслаждайся футболом :]!

superzenka (superzenka@chat.ru)



Контр-терроры не дают развернуть священный джихад? Не проблема, у настоящего террориста всегда найдется полкило тротила за пазухой и жгучее сердце борца за освобождение мира от империалистической заразы. Следуй этим простым правилам и все у тебя получится.

С чего начать

Во-первых, проверь, чтобы ярлык для твоего Counter-Strike имел следующую командную строку: "hl.exe -console -game cstrike". Если все так, создаем в директории Cstrike (не Half-life!) текстовый файл с именем nolag.cfg. Открываем его блокнотом и поехали. Как говорится, Go! Go! Go! :)

Оптимизация клиента

Все команды нужно писать в файле nolag.cfg, вот так:
xxx "значение" (например: cl_allowdownload "1")

cl_allowdownload - Разрешить скачивание ресурсов с сервера к игроку. Влияет только на время и шанс подключения. Т.е. если неактивно (стоит в 0), а на сервере модель, которой у тебя нет, тебе не удастся завершить процесс подключения. Рекомендую активизировать (значение "1").

cl_allowupload - Разрешить скачивание сервером ресурсов клиента. Та же ситуация: если у тебя модель есть, а на сервере ее нет, то твою модель никто не увидит. Рекомендую активизировать (значение "1").

cl_cmdbackup - Количество пакетов, посланных на сервер. То есть сколько отсылается серверу пакетов в секунду. Чем меньше значение, тем меньше пинг, но злоупотреблять тоже не следует. Оптимальным значением будет "2".

cl_cmdrate - Скорость, с которой посылаются команды на сервер. Для оптимальной работы значение должно соответствовать параметру "framerate". Если говорить про модемное соединение, то значение должно быть от 20 до 30. Для начала поставь 20.

cl_download_ingame - Разрешить скачивание ресурсов прямо в игре. На твой выбор, т.к. сказывается на скорости соединения только если у кого-нибудь наставлено фичей на CS и он только что присоединился к игре. Я обычно разрешаю скачивание в игре (значение "1").

cl_lc - Компенсация лагов на стороне сервера. Данный параметр заставляет сервер принять во внимание твой пинг и значительно оптимизировать работу, но эта опция может быть отключена на сервере (sv_unlag "0"). Если это так, то cl_lc, да и впрочем cl_lw, игнорируются. Значение cl_lc - как ты понял - нужно поставить "1" .

cl_lw - Все эффекты и действия, связанные с оружием, просчитываются на стороне клиента. Это помогает значительно оптимизировать работу, но у тебя не будет 100%-ой гарантии, что то, что ты видишь, действительно так. Хотя сколько я играл - ни разу не заметил каких-либо отклонений от реально происходящего. Хочешь играть без лагов - ставь значение "1".

cl_lb - Все последствия перестрелки, т.е. пятна крови, дыры на стенах и т.д. просчитываются на стороне клиента. Такой же принцип оптимизации, как и в предыдущих двух командах. Значение "1" для оптимизации.

cl_nodelta - Запретить дельта сжатие. Никогда не делай этого, т.к. скорость соединения это не улучшит и предназначено для хороших локальных сетей и убогих компов. Для игры по модему значение должно быть "0".

cl_nopred - Не предугадывать движения игрока. Если хочешь видеть плавные передвижения других игроков, да и себя, не включай эту опцию (значение "0").

cl_resend - Время, через которое будет снова послан пакет, если предыдущий не дошел. Чем меньше, тем быстрее будет исправлена ошибка при передаче пакета данных, но иногда стоит ставить значение не "1", а "2" или даже "3", т.к. если на линии есть шумы и следующий пакет тоже не дойдет, будет критическая ошибка и вылет с сервера (в правом верхнем углу сообщение Connection Problem). Для начала поставь значение "1".

cl_showfps - Показать FPS (кол-во кадров в секунду) в левом верхнем углу. Если график соединения отключен (net_graph 0), то можешь включить счетчик FPS (значение "1"). Но если ты, как настоящий моджахед, будешь следовать всем моим рекомендациям, счетчик включать не надо (значение "0").

cl_updaterate - Скорость, с которой обновляются сведения об игре. Если значение параметра "20", то сведения об игре обновляются 20 раз в секунду. Кстати, значение "20" является оптимальным.
fastsprites - Вид спрайтов дыма. Значение может быть "0", "1", "2" или "3". Где "0" - реалистичные, а "2" - самые простые (и убогие). На скорость соединения значение сказывается не особо, скорее на быстродействие самого CS. Рекомендую для начала в качестве значения - "2".

fps_modem - FPS максимально по модему. Как и обычное FPS, но только при игре по модему. Здесь выставление значения зависит от твоей машины. Лично я ставлю значение "100", т.к. комп не слабый. В общем можешь поэкспериментировать прямо в игре.

hud_fastswitch - Быстрая смена оружия. Для того чтобы поменять оружие, тебе не надо, как раньше, нажимать сперва на слот, а затем на выстрел. Достаточно просто выбрать слот, и оружие сразу меняется.

max_shells - Максимальное количество одновременно отрисовываемых патронов. Для любителей спецэффектов. Кому как, но значение "0" может прибавить пару FPS.

max_smokepuffs - Максимальное количество одновременно отрисовываемых клубов дыма. Аналогичен предыдущему параметру, тут речь идет о клубах дыма.

mp_decals - Количество отображаемых одновременно дыр от выстрелов, пятен крови и т.д. Чтобы не ущемлять себя в эффектах и одновременно сэкономить на системных ресурсах, поставь 10. Кстати, для одиночной игры параметр другой - r_decals.

mp_footsteps - Звук шагов. Если уж очень пингует, отключи, но вообще без них играть невозможно.

net_graph - График скорости соединения. Значения: "1" - статистика и график соединения, "2" - статистика, график соединения и график передачи данных, "3" - только статистика и

"0" - неактивен.

net_graphwidth - Ширина графика скорости соединения. Следует оставить значение по умолчанию - "192".

net_graphpos - Расположение графика скорости соединения. Т.е. слева, по центру или справа. Оставь по умолчанию слева (значение "1").

pushlatency - Сглаживать/компенсировать задержку. Равна 50 или 100% пинга, взятым с противоположным (отриц.) знаком. К примеру, если пинг 300, то значение pushlatency должно быть "-150" или "-300". Пока поставь "-150".

scr_conspeed - Скорость выезда консоли. Чем быстрее, тем лучше. Ставь "999999999".

Настройки сервера

sv_unlag - Компенсировать лаги клиентов т.е. разрешить cl_lc, cl_lw и cl_lb. При игре по модему сервер должен поддерживать компенсацию лагов (значение "1").

sv_unlagmax - Максимальное время компенсации задержки в секундах. Оставь значение по умолчанию - "0.5" секунды.

sv_unlagsamples - Сколько предыдущих пакетов используется для вычисления задержки клиентов. Хватит одного пакета (значение "1").

Что получилось

В конце концов все должно получиться так (если ты следовали всем моим советам):

```
// ][akep config for Counter-Strike. Requres modems 28800-56000. Name is nolag.cfg

// Client network optimisation settings

cl_allowdownload "1"
cl_allowupload "1"
cl_cmdbackup "2"
cl_cmdrate "20"
cl_download_ingame "1"
cl_lc "1"
cl_lw "1"
cl_lb "1"
cl_nodelta "0"
cl_nopred "0"
cl_resend "1"
cl_showfps "0"
cl_updaterate "20"
fastsprites "2"
max_shells "0"
max_smokepuffs "0"
mp_decals "10"
mp_footsteps "0"
net_graph "1"
net_graphwidth "192"
net_graphpos "1"
pushlatency "-150"
scr_conspeed "10000"

// Server network optimisation settings

sv_unlag "1"
sv_unlagmax "0.5"
sv_unlagsamples "1"

// Aliases

alias "net1" "net_graph 1;bind m net3" // Netgraph 1 виден
alias "net2" "net_graph 2;bind n net4" // Netgraph 2 виден
alias "net3" "net_graph 0;bind m net1" // Netgraph 1 невиден
alias "net4" "net_graph 0;bind n net2" // Netgraph 2 невиден
bind k "net1"
bind l "net2"

// Report

][akep config loaded. Pres 'k' or 'l' (net_grath '1' or '2')
```

Запуск конфига

Заходи в Counter-Strike, создавай сервер или подключайся к нему. Затем открой консоль и введи: exec nolag.cfg. Если появилось "][akep config loaded . Pres 'k' or 'l' (net_grath '1' or '2')", все отлично. Если же появилась строка "coudnt exec nolag.cfg", то это значит, что ты неправильно назвал конфиг или создал его не в той папке. Еще возможен вариант Unknown command xxx, тогда проверяй синтаксис, т.к. команда xxx написана неправильно.

Вот и вся нехитрая премудрость нашего нелегкого, но рутинного труда обыкновенного среднестатистического террориста. Да, кстати, если ты хочешь поиграть за контр-террора, эти настройки (как ты уже, наверное, догадался) тебе тоже подойдут ;). До скорого, увидимся в Сети!

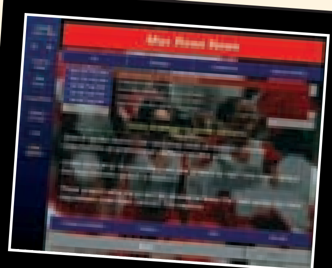
032465

Урожденная	Ballistics
Жанр	Аркадные гонки
Похожесть	SW: Episode 1 - Racer
Мать/отец	GRIN/Xicat Interactive
Требует	P2-400(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Суперскоростные гонки, где в качестве средства передвижения используются speeder'ы - мотоциклы с магнитным основанием.
ПРИГОВОР	ХОРОШО

Несутся они не по обычным трассам, а по кольцевым намагниченным трубам. Легкая на первый взгляд задача существенно осложняется преградами, которые создатели игры заботливо расписали по самым неподходящим местам. Кстати, наслаждаясь скоростью, обрати внимание на превосходную графику.

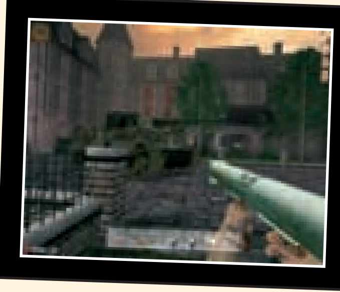
Урожденная	Championship Manager Season 01/02
Жанр	Футбольный менеджер
Похожесть	Championship Manager 2000/2001
Мать/отец	Sports Interactive/Eidos Interactive
Требует	P2-266(P3-500), 128(256)
Групповуха	LAN
Описуха	Игра больше похожа на Championship Manager 00/01 Deluxe или Pro, или Gold, короче, "исправленное и дополнен-
ПРИГОВОР	ХОРОШО

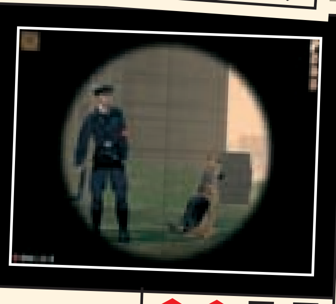
ное" издание. Никаких крупных нововведений, кроме новой трансферной системы, не наблюдается. Зато теперь нельзя посмотреть характеристики чужих игроков, логичное ограничение с точки зрения реализма. Все остальные изменения - тонкая настройка и мелкие дополнения.



Урожденная	Deadly Dozen
Жанр	3D FPS
Похожесть	Spec Ops, Rainbow 6
Мать/отец	nFusion/Infogrames
Требует	P2-300(P3-800), 64(256), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Дело происходит во времена Второй Мировой. Дюжина американских спецназовцев отважно сражается против немецких за-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

хватчиков. Вот только ты себе представляешь спецназовца, который не умеет ни ползать, ни прыгать? Геймплей нуднейший до безобразия, большую часть времени ты смотришь на мир сквозь прицел своей снайперки. Все в отряде похожи друг на друга как братья-близнецы. А графика... см. скриншоты.





Урожденная	FIFA 2002
Жанр	Футбол
Похожесть	FIFA 2001
Мать/отец	EA Sports/Electronic Arts
Требует	P2-266(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	TCP/IP, LAN
Описуха	Главное отличие от предыдущей игры - новая, великолепная система пасов, радикально меняющая весь геймплей. Сложнее
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!

стало результативно пробивать по воротам, большее значение имеют характеристики игроков, графика осталась на прежнем высочайшем уровне. В этом номере ты найдешь материал настоящего фаната FIFA - Пороха, а я ограничусь кратким приговором - игра удалась на все 100!

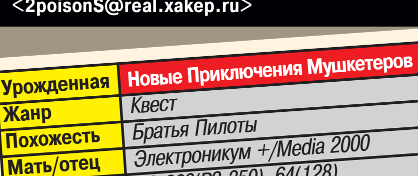
Урожденная	Hundred Swords
Жанр	3D RTS
Похожесть	Warhammer: Dark Omen, Shogun
Мать/отец	Smilebit/Sega/Empire Interactive
Требует	P2-450(P3-750), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Порт с Dreamcast. Большие глаза, цветные волосы - правильно, перед нами консольное аниме. Остальное в том же сти-
ПРИГОВОР	СЛАБО

ле: упрощенная до упора экономика, тупой AI, примитивная стратегия игры, однообразие видов войск... Графика, как обычно бывает в случаях портирования с консолей, вызывает только недоумение по поводу уровня технологии на современных приставках. Строго на любителя.

NEXT

Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>

Приговор N



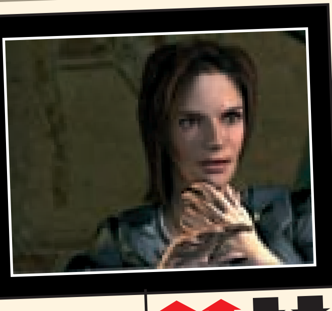
Урожденная	Новые Приключения Мушкетеров
Жанр	Квест
Похожесть	Братья Пилоты
Мать/отец	Электроникум +/Media 2000
Требует	P2-266(P2-350), 64(128)
Групповуха	Обломись
Описуха	"Приключения трех тормозных отморозков в безпонтовом закосе под 3D" - лучше бы так назвали. Рисованные задники, невменяемые, типа трехмерные, персонажи, фатальная нетороплтвость геймплея и олигофренячий юмор - вот в такой обстановке мы будем спасать Д'Артаньяна, попутно шляясь по кабакам, борделям и притонам и решая порой банальные, порой маразматичные загадки.
ПРИГОВОР	ЛАЖА

Урожденная	СамоГонки
Жанр	Аркадные гонки
Похожесть	MegaRace 1-2, Wipeout
Мать/отец	K-D Lab/1C
Требует	P2-300(P3-600), 32(64), 3D
Групповуха	В ассортименте
Описуха	Забавные гонки с двумя режимами мультиплеера - realtime'овый и походовый (которых тоже два - одновременный и поочердный). Так что если не знаешь, за что хвататься - то ли соперников обгонять, то ли заклинания кастить, - врубай походовый режим, и вперед! Все это безобразие сопровождается приятной музычкой. Из недостатков - откровенная тупость AI в режиме hot seat и отсутствие таблицы high scores.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

Урожденная	Aliens vs Predator 2
Жанр	FPS
Похожесть	AvP, No One Lives Forever, System Shock 2
Мать/отец	Monolith/Sierra On-Line
Требует	P2-450(P3-750), 128(256), 3D
Групповуха	TCP/IP, LAN
Описуха	Оригинал был улучшен по всем параметрам: лихо закрученный сюжет (вместо беспробудной линейности), три абсолютно непохожих атмосферы (тяжело вооруженный, но запуганный десантник, вольготный Хищник, скрытный и смертельный Чужой), детальная и местами обалденно красивая графика, "живая" озвучка, затягивающая музыка... Есть пара мелких недостатков, но они просто не замечаются.
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!

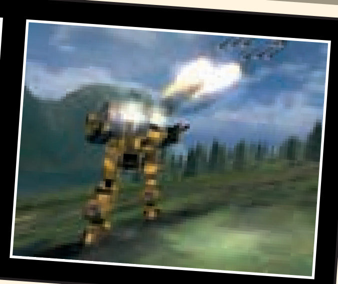
Урожденная	America: Expansion Pack
Жанр	RTS
Похожесть	America
Мать/отец	Related Designs/Data Becker
Требует	P-233(P2-300), 64(128)
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Аддон к сравнительно недавно вышедшей стратегии America. Нельзя сказать, что разработчики внесли много нового - 8 новых миссий, новые постройки и юниты. Правда, наконец появилась возможность играть через Интернет и создавать собственные карты. Но вот то, что было плохо - таким и осталось. Никаких обещанных улучшений графики, нулевой pathfinding, тупой AI. Ничего выдающегося, одним словом.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

Урожденная	Atlantis III: The New World
Жанр	Adventure
Похожесть	Myst, Lost Eden
Мать/отец	Cryo Interactive
Требует	P2-266(P3-500), 32(64)
Групповуха	Обломись
Описуха	Обалденно красивый квест с главной героиней - симпатичной девушкой-археологом. Действие происходит в 20-е годы в пустыне Северной Африки. Красота графики дополняется классной озвучкой (жаль только, они не везде совпадают, и актеры начинают заикаться) и видео роликами. Портит же всю картину, как обычно, незамысловатый сюжет и элементарные загадки, которые легче решить, чем обнаружить.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ



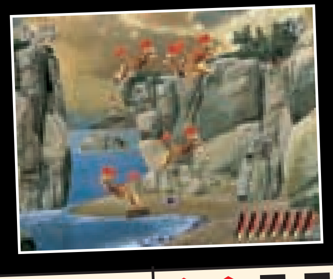
Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>

Урожденная	MechWarrior 4: Black Knight
Жанр	Симулятор боевых роботов
Похожесть	MechWarrior 4, Heavy Gear
Мать/отец	Cyberlore Studios/Microsoft
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Довольно стандартная дополнялка к недавнему хиту по вселенной BattleTech. 5 новых роботов, новые (причем очень даже недурственные) уровни и, самое главное, новая фишка, позволяющая менять ненужное барахло на редкое и ценное оружие. В целом все осталось прежним - и звук с музыкой, и дизайн, и основы геймплея. Прежде всего Black Knight стоит купить тем, кто пропустил оригинал. Или убитым фанатам.
ПРИГОВОР	ХОРОШО

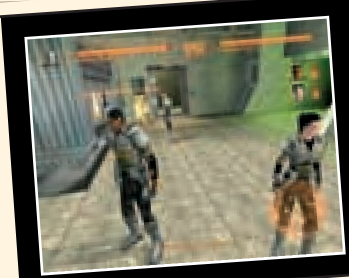
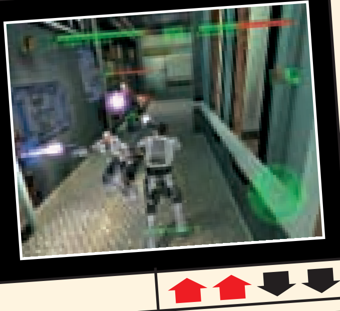


Урожденная	Microsoft Flight Simulator 2002
Жанр	Авиасим
Похожесть	Microsoft Flight Simulator 2000
Мать/отец	Microsoft
Требует	P2-300(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Эталон среди летных тренажеров стал еще совершенней и вместе с тем еще доступней. Куча режимов обучения, настраиваемая сложность, тонны подсказок - и теперь самостоятельно долететь до какого-нибудь американского небоскреба сможет любой желающий. Графика вышла на уровень, когда ею может залюбоваться не только пробитый фанат жанра. Вода, облака, наземные объекты - все сделано почти безупречно.
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!

Урожденная	Moorhuhn 3
Жанр	Аркада
Похожесть	Moorhuhn 2
Мать/отец	Phenomedia/Ravensburger
Требует	P233(P2-300), 64(128), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Наконец-то все Moorhuhnозависимые товарищи смогли скачать и насладиться третьей частью игры, ожидаемой с таким вожделением. И их ожидания не были обмануты. Отстреливать беззащитных куропаток стало еще приятнее. Правда, теперь придется быть внимательнее - появился редкий вид, попадание в представителей которого чревато. Многие привычные объекты заменены новыми, появился еще один, третий вид патронов.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ



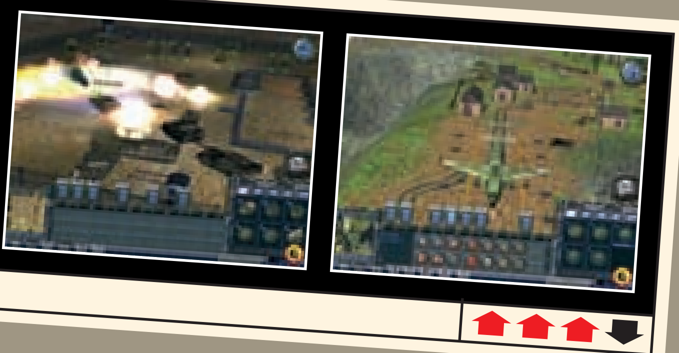
Урожденная	Project Eden
Жанр	Adventure/Action
Похожесть	Goblins, Lost Vikings
Мать/отец	Core Design/Eidos Interactive
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	В далеком (или не очень) будущем мир делится на два лагеря - наверху живут богатые и счастливые, а внизу… сам понимаешь, не всем везет в этой жизни. И вот группа из 4 ученых под твоим чутким руководством отправляется в самое пекло. Задачки, которые тебе предстоит решить, элементарны до тошноты, стрелять придется минимально. Интерактивность игры нулевая, AI жутко тупит. Так себе, в общем.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

Урожденная	Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn
Жанр	tactical FPS add-on
Похожесть	Rainbow Six, SWAT 3
Мать/отец	Red Storm/Ubi Soft
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Свежесть бывает только одна - первая, она же последняя. Когда-то R6 был отличной игрой, с тех утекло много воды, появилось много одинаковых add-on'ов, и это - всего лишь один из них. Практически никаких нововведений, та же жутко устаревшая графика, тот же стремный AI, то же несбалансированное оружие. 9 "новых" миссий со старыми и приевшимися заданиями. Кому, кроме разработчиков, это нужно?
ПРИГОВОР	СЛАБО

Урожденная	Stronghold
Жанр	Хозяйственная RTS
Похожесть	Knights & Merchants
Мать/отец	Firefly Studios/GOD Games
Требует	P2-300(P3-600), 64(128)
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Фактически это симулятор средневекового города-замка. Тебе придется заботиться об урожае сельхозкультур, о благосостоянии населения, сталкиваться с эпидемиями чумы и атаками бандитов, строить, кроме привычных казарм и кузниц, пивоварни, яблоневые сады и еще кучу всего, без чего не обходится ни один нормальный город. Все выполнено на довольно высоком уровне, и вообще - удивительно, но затягивает.
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(3)!

Урожденная	World War III: Black Gold
Жанр	RTS
Похожесть	Earth 2150
Мать/отец	Reality Pump/Руссобит-М
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Очередная стратегия, впрочем, надо признать, неплохая. Сюжет - Третья Мировая, где ты можешь выступать на одной из трех сторон - Россия, Америка или Ирак (что уже не кажется удивительным в свете недавних событий). Симпатичная графика, не забыты погодные условия. Вся техника легко узнаваема. Неглупый AI, с которым можно иметь дело. В общем, качественная игрушка, разве что изюминки не хватает.
ПРИГОВОР	ХОРОШО



KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

Коды

4x4 Evolution 2

В режиме Career берешь свою ненаглядную тачку и продаешь к чертовой матери. Остаешься без тачки, но зато с тонной бабла. Классный cheat, правда? Шутка :). Мы таким положением дел, конечно, не удовлетворимся, поэтому выходи из игры и открывай папку system (по дефолту C:\Program Files\Terminal Reality\4x4 Evo2\system). Ищи файл metal.ini и вскрывай его супер-пупер хакерской тулзой – notepad'ом. Скроль вниз и где-то среди последних 20 строк ищи такие: "careerTruckCount=0" и "curTruckType=0". Без малейшего зазрения совести меняй в обеих строчках 0 на 1 и сохраняйся. Теперь запускай игру заново и опять же в режиме Career топай прямиком в гараж. Ну вот, совсем другое дело – бабки, полученные за машину, остались при тебе и сама тачка – вот она! Hint: прикинь, сколько ты сможешь наварить с одной тачки, продав ее раз так ...дцать!

Tom Clancy's Ghost Recon

Находишь на правой стороне клавиатуры группу батонов-отщепенцев под названием numpad, где-то среди них должен скрываться маленький ENTER, нагло косящий под Большого Брата. Плющишь его за это немилосердно, отчего у тебя в игре активируется консоль. Вбивай туда волшебные слова (только без мата!): chikenrun – гранаты превращаются в куриц (ну, это у них юмор такой в Америке) superman – теперь тебя нельзя убить и даже ранить, и даже курицей teamsuperman – а теперь вся команда не боится метательных кур (ну и всего остального тоже) shadow – невидимость teamshadow – групповая невидимость (или невидимая групповуха?) ammo – бесконечные куры... тьфу, то есть боеприпасы! refill – забить инвентарь под завязку всяким барахлом autowin – победа в миссии (я крут, а вы все сынки!)

Zoo Tycoon

Самый главный чит в этой экономической стратегии от Micro$oft это, конечно, неограниченные бабки. Без этого чита, наверное, боссы компании вообще игру на рынок не выпустили бы, им бы в нее просто не понравилось играть. Сделать себе полный буказоидный анлимитед несложно: просто набери во время игры знак "$" (SHIFT+4), и на твоем счету материализуются 10000 нерусских президентов. Можно повторять до посинения.

Empire Earth

Долбишь ENTER, вводишь код, долбишь ENTER повторно. Главное, не задолбаться.
my name is methos – получаешь все ресурсы и видишь всю карту (видно, methos – крутой чувак)
atm – 1000 баксов у тебя в кармане (жмоты, в Zoo Tycoon дают в 10 раз больше)
rock&roll – 1000 единиц камня (наверное, там дают камни Pentium 4...)
creatine – 1000 единиц железа (материнки всякие, видюхи, винты – ну, железо, короче)
you said wood – 1000 единиц дерева (ну это, понятно дело, дрова, раз железо с камнем есть, куда ж без них!)
asus drivers – открыть всю карту (честное слово, там действительно такой чит, это не я прикалываюсь)
somebody set up us a bomb – моментальная победа (машину собрали, асусовские дрова поставили, теперь сетапим что-то)
uh, smoke? – опа, пропало все дерево (ну еще бы, бомбу сетапнули, теперь спрашивают, откуда дым)
boston rent – блин, теперь все деньги испарились!
the big dig – все, ресурсы – йок, зубы на полку
ahhcool – ну вот, ты проиграл, лузер!

Alien vs Predator 2

В игре шлепаешь ENTER, набираешь "<cheat> [code]", где [code] это один из приведенных ниже кодов (не забудь пробел между ним и словом <cheat>). Завершаешь композицию еще одним нажатием ENTER.
mpschukit – все оружие с полным боекомплектом
mpsmithy – максимальный армор, теперь ты почти непробиваемый
mp canthurtme – неуязвимость, теперь ты совсем непробиваемый
mpkohler – боеприпасы привезли!
mpbeamme – отбрасывает игрока (тебя, то есть) к началу уровня (абыдно, да?)
mpsixthsense – шестое чувство позволяет тебе ходить сквозь стены
mpicu – режим от третьего лица (они бы еще сделали чит mpicq :))
mptachometer – на экране появляется тахометр (а за ближайшим поворотом – пост ГИБДД?)
mpsizeme – показывает твой размер (обуви, трусов, презерватива?)

Deadly Dozen

Жми [PAUSE] и набирай:
cheatcheat – теперь ты можешь все (включает чит-коды)
ammo – наконец-то наладили бесперебойное снабжение боеприпасами
godmode – ты теперь круче Дункана Маклауда (тебе даже голову не отрубишь)
fly – хорошо быть птицей
invis – превращаемся в человека-невидимку
winmission – поиграли – и хватит. Победа! (твоя, естественно)
losemission – ты позорно покинул поле боя
stats – ну, посмотрим, что там про нас написали
ac919 – ammo, godmode и fly в одном флаконе
hitlermode – все фрицы стали бессмертными. Сваливаем!

Myth III: The Wolf Age

Все просто как двести грамм селедки: жмешь CTRL + ALT + "+" и без базара выигрываешь миссии. Давишь CTRL + ALT + "-" и без базара сливаешь.

Monopoly Tycoon

Начинаешь аукцион и, как только попадаешь на экран торгов, сразу же сохраняешь игру. Выходишь, запускаешь тайкуна заново, грузишь эту сохраненку. Опа! А в

игрухе-то жучок завелся! Все компьютерные игроки покинули аукцион, и ты получаешь товар по минимальной ставке. Вот так на насекомых можно делать деньги.

Venom: Codename Outbreak

Консоль, как обычно, вылезает по тильде. Набиваем слово xenux. Вроде ничего не произошло, крылья не выросли, god mode не включился. Что за на фиг? А вот так – просто это чит действует не на игрока, а на... трупы, которые обычно в изобилии валяются по уровню. Подходишь к любому, а у него в инвентаре шприц припасен! Не знаю уж, что там у него в ваяне, но, если вмазаться, то 10-процентная прибавка к здоровью тебе обеспечена. Больше 2-3 шприцев трупаку дать нельзя, но ведь их можно забирать и повторять веселье заново :).

Хексы

Wizardry 8

Открываешь сохраненку (.../save/*.sav) своим любимым хекс-редактором. Ищешь свой ник. Статсы и все остальные параметры расположены в таком порядке: L1-L1-L2-L2-L3-L3. Каждый персонаж тянет на 1866 байтов. Находишь байт, по которому находится первая буква ника твоего чара. Пусть это будет нулевой байт (0000). Все приведенные ниже значения отсчитываются от этого байта, т.е. если первая буква в нике находится на 03E072, то total level, который начинается на 0084, будет начинаться на 03E0F6 (03E072 + 84).

0084-0087	Total level
0088-008B	Fighter level (multi-class)
008C-008F	Lord level (multi-class)
0090-0093	Valkyrie level (multi-class)
0094-0097	Ranger level (multi-class)
0098-009B	Samurai level (multi-class)
009C-009F	Ninja level (multi-class)
00A0-00A3	Monk level (multi-class)
00A4-00A7	Rogue level (multi-class)
00A8-00AB	Gadgeteer level (multi-class)
00AC-00AF	Bard level (multi-class)
00B0-00B3	Priest level (multi-class)
00B4-00B7	Alchemist level (multi-class)
00B8-00BB	Bishop level (multi-class)
00BC-00BF	Psionic level (multi-class)
00C0-00C3	Mage level (multi-class)
00E0-00E3/00E4-00E7	Strength
00F4-00F7/00F8-00FB	Intelligence
0108-010B/010C-010F	Piety
011C-011F/0120-0123	Vitality
0130-0133/0134-0137	Dexterity
0144-0147/0148-014B	Speed
0158-015B/015C-015F	Sense
019A-019D/019E-0201	Sword (base/modified)
01C0-01C3/01C4-01C7	Axe (base/modified)
01E6-01E9/01EA-01ED	Pole arm (base/modified)
020A-020D/020E-0211	Mace & flail (base/modified)
0232-0235/0236-0239	Dagger (base/modified)
0258-025B/025C-025F	Staff & wand (base/modified)
027E-0281/0282-0285	Shield (base/modified)
02A4-02A7/02A8-02AB	Modern weapon (base/modified)
02CA-02CD/02CE-02D1	Bow (base/modified)
02F0-02F3/02F4-02F7	Throw & sling (base/modified)
0316-0319/031A-031D	Lock & trap (base/modified)
033C-033F/0340-0343	Stealth (base/modified)
0362-0365/0366-0369	Music (base/modified)
0388-038B/038C-038F	Pick pocket (base/modified)
03AE-03B1/03B2-03B5	martial art (base/modified)
03D4-03D7/03D8-03DB	Scouting (base/modified)
03FA-03FD/03FE-0401	Close combat (base/modified)
0420-0423/0424-0427	Range combat (base/modified)
0446-0449/044A-044D	Dual weapon (base/modified)
046C-046F/0470-0473	Critical strike (base/modified)
0492-0495/0496-0499	Artifact (base/modified)
04B8-04BB/04BC-04BF	Mythology (base/modified)
04DE-04E1/04E2-04E5	Communication (base/modified)
0504-0507/0508-050B	Engineering (base/modified)
052A-052D/052E-0531	Wizardry (base/modified)
0550-0553/0554-0557	Divinity (base/modified)
0576-0579/057A-057D	Alchemy (base/modified)
059C-059F/06A0-06A3	Psionics (base/modified)
05C2-05C5/05C6-05C9	Fire magic skill
05E8-05EB/05EC-05EF	Water magic skill
060E-0611/0612-0615	Air magic skill
0634-0637/0638-063B	Earth magic skill
065A-065D/065E-0661	Mental magic skill
0680-0683/0684-0687	Divine magic skill
06A6-06A9/06AA-06AD	Power strike (Strength 100)
06CC-06CF/06D0-06D3	Power cast (Intelligence 100)
06F0-06F3/06F4-06F7	Iron will (Piety 100)
0718-071B/071C-071F	Iron skin (Vitality 100)
073E-0741/0742-0745	Reflextion (Dexterity 100)
0746-0767/0768-076B	Snake speed (Speed 100)
078A-078D/078E-0791	Eagle eye (Sense 100)
09E8-09EB	Current XP
09EC-09EF	XP required for next level
0B08-0B0B/0B0C-0B0F	Hit point (max/current)
0B14/0B17/0B18-0B1B	Stamina (max/current)
0B20-0B23/0B40-0B43	Fire spell point (max/current)
0B24-0B27/0B44-0B47	Water spell point (max/current)
0B28-0B2B/0B48-0B4B	Air spell point (max/current)
0B2C-0B2F/0B4C-0B4F	Earth spell point (max/current)
0B30-0B33/0B50-0B53	Mental spell point (max/current)
0B34-0B37/0B54-0B57	Divine spell point (max/current)
0ED8-0EDB/0EDC-0EDF	Fire spell resistance (base/modified)
0EE8-0EEB/0EEC-0EEF	Water spell resistance (base/modified)
0EF8-0EFB/0EFC-0EFF	Air spell resistance (base/modified)
0F08-0F0B/0F0C-0F0F	Earth spell resistance (base/modified)
0F18-0F1B/0F1C-0F1F	Mental spell resistance (base/modified)
0F28-0F2B/0F2C-0F2F	Divine spell resistance (base/modified)

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)

Разбор полетов
Как мы бились в финале WCG Russia Preliminary

Папский Полос :)

Да, да, да... Ему просто повезло :)

В период с 8 по 13 октября в Москве состоялось самое крупное событие за весь период развития киберспорта в России. А именно финальная часть World Cyber Games Russia Preliminary.

WCG шагает по планете

Вслед за российским отборочным туром к World Cyber Games во многих странах мира также прошли квалификации к главному корейскому финалу. На недавно завершившемся WCG Украины определились сразу четыре игрока, которые поедут в Корею. Это - James (Одесса), Arbiter (Харьков), Chip (Одесса) и Terminator (Киев). Последний заявлен запасным. Также в Корею отправляется команда-победительница CS турнира - eXtremly Bad-team из Киева.

От Франции едут следующие квакеры - St_Germain`unr, aAa*Castro^c58, 2L.Ahriman, а также команда по CS - Against All Authority, которые обошли постоянных призеров CPL - Arma Team.

В Голландии все было известно заранее. Видно, все сильные квакеры курят слишком много травы, а те, кто не курит, побеждают. Итак, играть в квейк едут pod^iF-22, Menendez`unr и Shaft.

На WCG Великобритании разыгралась настоящая драма, так как только один представитель UK поедет на финал в Корею. Один из главных претендентов - Hell из Уэльса - проиграл из-за каких-то внешних проблем. То ли с мышкой его что-то сделали, то ли еще что-то. А в финале встретились Blokey и Sid. Последний был в лузерах и выиграл первую игру у Blokey на карте ztn3tourney1. Во второй же игре на pro-q3dm6 победа без проблем досталась Blokey, который просто гонял Сида по уровню. Увидимся в Корее, Blokey!

Одним из самых интересных турниров получились корейские отборочные. Изначально прошли квалификации в крупнейших городах. В главном из них, Сеуле, первая восьмерка выглядела так - s79.Janus, Rz-Lycos, [RA]XSoft, Onizuka, Elia, s21.0, [M45]TayGeTa, [M45]Celaeno. Бусанская квалификация дала четырех счастливчиков - Rz-sonio, [/L]VarTs, EpQ_PowerPoP, [aC]CrowRid. Ну и последняя квалификация, проходившая в городе Ёон-Ю, выявила также четырех корейских отцов местного розлива - arq.Gstar, RF_Neokarisma, RF_Redhills, VoF.Nundle. Но самое интересное зрелище ждало участников в основном корейском финале, где определялись три участника World Cyber Games. Сюрпризом для всех стал проигрыш главного претендента на победу - Rz.Lycos. Он проиграл известному старым отцам парню с ником s21.0. Именно этот игрок впервые обыграл на турнире Fatality, после того как тот стал вроде как непобедимым =). В финале встречались s79.Janus и s21.0 и в довольно аркадных играх два раза победил Janus. Тот самый Janus, которому я дважды проиграл на турнире в Австралии в апреле этого года. Третьим финалистом стал Elia. Малазийские результаты дали Корее следующих участников. По квейку это bkrm>Whir!, FE-VandalDeca, [o]Pesky. В Контерстрайк поедут играть FMJ Black. Китай также играет в квейк. Добро пожаловать в Корею, [SoZ]Rocketboy, =I.D=Fadeaway, =I.D=Cover. Ну и результаты последней известной мне квалификации в Италии. Наибольшее количество пиццы съели и, соответственно, попали в тройку следующие личности. По кваке это [M]pagaz, gionuts, [M]booms, и одна команда по CS - Hunter.

Турнир собрал 320 лучших игроков из 18 городов со всей России, которые в течение длительного срока боролись за право попасть в финал. Короче, все лучшие были на месте. Само действо проходило в очень красивом и оригинальном месте - на Андреевском мосту, что на Фрунзенской набережной. Соревнования по Quake3 начались на третий день турнира в 10 утра с командных игр. На данный момент я играю тимплей за французскую команду Against All Authority, но на WCG выступал за второй состав Team c58 (Lord, Shadzy, noBap и я). В первый день тимплее не было ни одного сильного соперника, и мы без проблем дошли до полуфинала. А второй день начался для нас с игры против одного из фаворитов турнира - T33.NS, в составе которого пуляют такие игроки, как PELE, Death, Demon, KorresH. Первая игра прошла на карте cpm4 (выбор T33.NS). Мы сыграли один из лучших своих матчей на турнире, показав действительно красивый тимплей. В итоге заслуженная победа со счетом 121:98. Вторая игра была на карте q3dm7, и противник показал просто сумасшедшую игру и доминирование по всему уровню - наше поражение со счетом 160:110. Третий матч - q3dm6tmp. Мы проигрывали на протяжении всей игры, а минут за семь до конца собрались и показали, на что мы способны, сделав небольшой отрыв по фрагам. За полторы минуты до конца мы отдали инициативу, и нас почти догнали. Финальный отсчет, и вот она, победа. Мы орали как сумасшедшие, но тут же обратили внимание, что T33.NS начали что-то обсуждать с судьей. Наш капитан пошел узнать, в чем дело, а когда вернулся, просто ошарашил нас - результат игры хотят аннулировать и назначить переигровку. Мол, судьи забыли изменить автореспаун на 10 секунд вместо 20, что стоит по умолчанию :(. Второй такой игры на dm6 нам показать не удалось - руки уже не поднимались. В итоге мы уступаем в 20 фрагов. В это время главные претенденты на победу, московский клан ForZe, легко обыграл своего соперника по полуфиналу - Mirrors Team. Этими играми завершилась тимплейная часть турнира, и начались дуэли.

Makaveli возвращается!

Каждый геймер, который хоть немного разбирается в квейке, должен знать это имя. Близкий друг знаменитого Треша, победитель множества турниров по Quake2, а также второй призер на легендарных XS invitanional и Razer CPL - Виктор "Makaveli" Кудра снова в деле. Итак, в Америке, Калифорния, прошел дуэльный турнир, именуемый Best of the Bay Quake3 Tourney. Makaveli не проиграл на турнире ни одной игры, а в финале он с легкостью обыграл своего соклановца Spezzer'a - 15:2 на pro-q3dm6. Третьим финишировал Usurper. За первое место Makaveli получил почти комп. А точнее Geforce 3, папскую материнку и 256 метров мозгов.

Я опишу только три игры, остальные того не стоят. Первый тур мне предстоял с одним из сильнейших игроков России - PELE [PK] на q3t2, я был готов на 100 процентов перед матчем морально и технически и не оставил PELE ни шанса. Я лидировал со счетом 15:7, но PELE удалось в самом конце догнать несколько фрагов - финальный счет 15:10. Следующий матч - полуфинал виннеров против c4-LeXeRa из Питера на ztn3dm1. Я умудрился отдать первый фраг на 15 секунде, и вскоре преимущество LeXeRa доросло до четырех фрагов. Потом мне удалось взять преимуще-

Левый заработок в Европе

В конце октября во Франции прошел небольшой турнир, и я, случайно оказавшись неподалеку (так уж совпало, что в это время я жил в Париже), не мог не принимать в нем участие. Соревнования проходили в небольшом городке Мулинс, что в 300 километрах от столицы. Участников собралось около 200 человек, играли в Контер-Страйк, Рокет Арену по Q3, а также дуэли в Q3 и Q3 Challenge pro mode. Без особого напряга я выиграл дуэльный турнир, гораздо сложнее далась победа в турнире по Рокет Арена, в котором я выступал за французский клан Бордо (BX). Я как новичок Рокет Арены изрядно повеселил публику аркадной игрой и полным незнанием карт, но тем не менее мы победили. Плюс 500$ и симпатичный рюкзачок в мою копилку...

ство в свои руки, я почти догнал LeXeRa, но в одном из моментов не смог быстро убить халявного врага и дал ему возможность выстрелить в ответ. Времени практически не оставалось, и я проиграл 5:3.
И последней для меня игрой на турнире был матч против малыша Demona из Воронежа. В самом начале игры на q3t2 я случайно отожранным упал в подземелье, из-за чего сразу екнуло сердце. Я умудрился выскочить с помощью рокет джампа, но рука по глупой привычке нажала кнопку Kill. В итоге минус мораль, куча нервов и нелепое поражение со счетом 14:10 (в самом конце, почти догнав Демона, я снова свалился в подземелье). Этим завершились дуэльные игры для меня, впереди тимплей. Первый соперник в лузерах - клан sF - без проблем. Полуфинал лузеров против клана MT. Играли за третье, призовое место, так что пришлось попотеть, но тем не менее - победа. В это время ForZe выигрывают в 3-х играх у T33.NS, проиграв на cpm4. Итак, вторая наша встреча с T33.NS за выход в финал. q3dm6 - наша победа в два фрага - нам удалось повторить предыдущую игру на dm6 и победить. Но как и в прошлый раз, сил не осталось. В итоге поражение на cpm4 - 115:133 и на dm7 - 92:106.
На этом для нас турнир закончился, и мы заработали 4.400$. В финале все-таки победили ForZe, выиграв 11.000$, а T33.NS получили 6.600$. В дуэлях выиграл c4-LeXeR, забрав с собой 3.000$, второй - PELE (1.800$) и третий - b100.Kik (1.200$). Одноклановец Кика и недавний чемпион Европы, b100.Death, занял лишь восьмое место на турнире. Итак, LeXeR, PELE и Kik едут в Корею на финальную часть турнира World Cyber Games. Я же поеду, правда, всего лишь как зритель. Также с нами едет команда - победительница Counter-Strike турнира - M19 из Санкт-Петербурга, которые унесли с собой 6.600$. В целом организация турнира прошла на высоте. И для игроков, и для зрителей было сделано все возможное, первые получили возможность поиграть на pIII933 с Geforce3, а вторым было предоставлено большое количество плазменных мониторов и игровой зал с настольным футболом, пинг-понгом и прочим... Теперь остается только пожелать удачи нашим игрокам на турнире в Корее.

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)

Вообще-то эта статья должна была идти первой в серии Уроков Мастерства, так как это не углубленная стратегия игры на определенной карте, а скорее некое пособие для новичков. С чего начинать, как лучше тренироваться, сколько необходимо играть в день и прочее. Итак, начнем.

Одной из важных вещей является выбор мышки, а они, как известно, бывают разные. В принципе, кому как удобнее, но все же подавляющее большинство игроков предпочитает мышки от Logitech. Я сам в течение двух лет играл на Mitsumi и всегда считал, что лучше мышки нет. В голове всегда было слово "лучше", что не значит удобнее и надежнее. Возможно, я просто не менял мышь, так как боялся, что это скажется не лучшим образом на моей игре. Но однажды я решился и приступил к тестированию разнообразных мышек. Одной из них, кстати, был всем известный Razer Boomslang, который оказался очень неудобным девайсом и совершенно не подходил для игры в Квейк. Фаталити тоже это понял и пересел на... здесь твоему утонченному вкусу должна представиться Pilot Wheel Mouse. Необыкновенно удобная, отлично сидит в руке, чемпион мира по Квейку выбрал достойного продолжателя серии Logitech Pilot. Правда, на некоторых мышках Pilot Wheel возникают проблемы, связанные с тем, что мышь плохо прокручивается в одну из сторон. Это встречается очень редко и не должно отпугнуть профессионалов - необходимо всего лишь подтянуть нужную пружину, и мышь будет работать превосходно. Стоит, кстати, этой грызун около 900 рублей.

Теперь о клавиатуре. Я убежден, что лучшей клавиатурой для профессиональной игры в Квейк является RS 6000 M от Cherry. Это такая клава черного цвета с необычайно мягкими клавишами. Правда, она не каждому геймеру придется по зубам, так как цена ее - 50 баксов. Но ведь искусство всегда требовало жертв, верно?

Наушники. На данный момент я использую уши Sony CD380. Хотя до этого долгое время юзал Technics то ли 600, то ли 700 каких-то там единиц. Конечно, наушники - индивидуальный выбор для каждого, но на покупку хороших ушей все-таки стоит раскошелиться. Рассчитывай потратить в районе 50 бачей.

Наконец, последним элементом экипировки является коврик. Здесь кому как нравится, но лучше играть на тряпичном коврике - так легче чувствовать игру, чего тяжело добиться на пластиковых или жестких пластмассовых коврах. Некоторые профессионалы затачивают свой коврик под себя, и это уже является произведением искусства - в магазине не купить. Да, кстати, я не рекомендую покупать черный коврик от Макцентра, не знаю, почему...

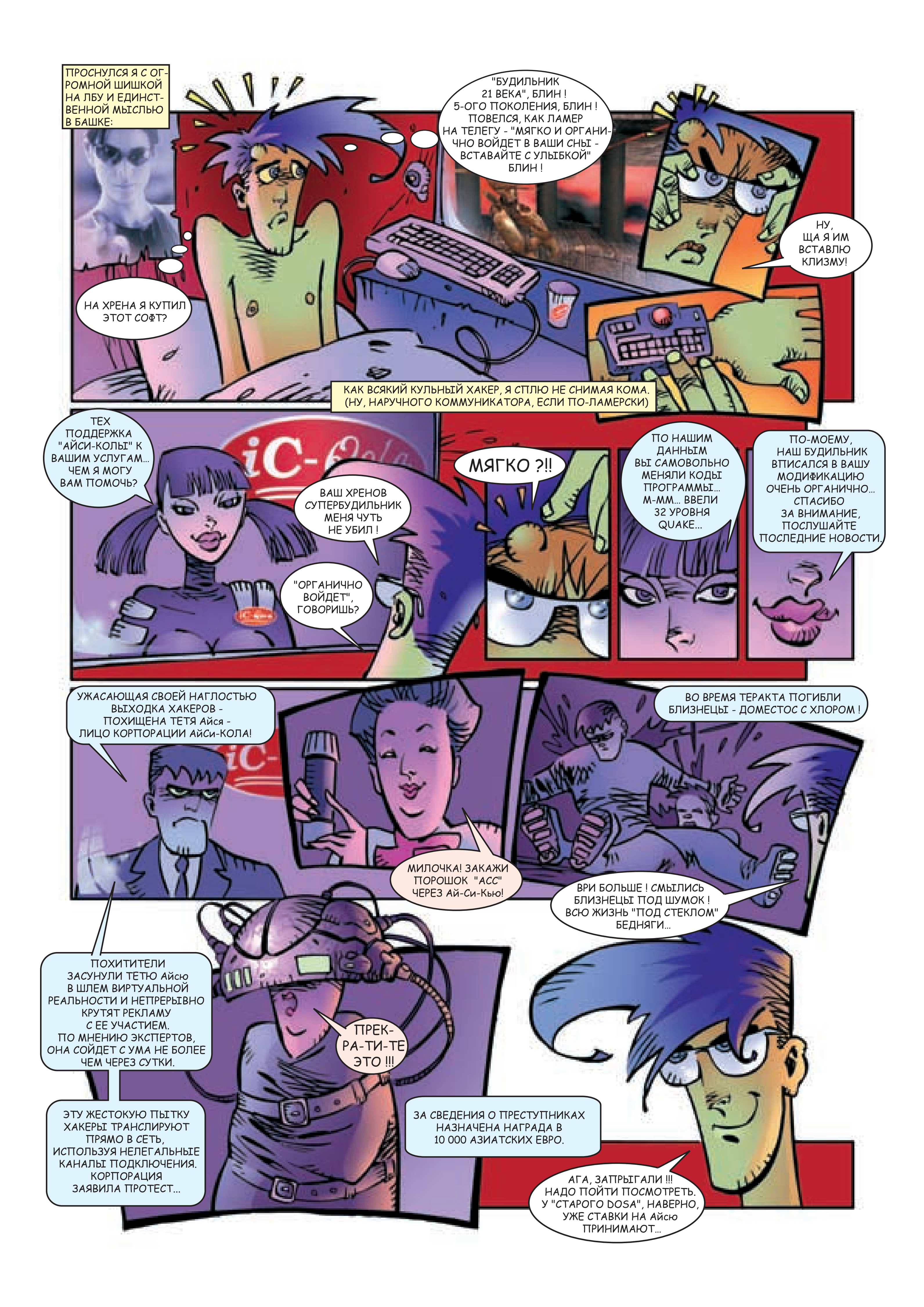
Теперь подробнее о процессе игры. Мне часто задают вопрос о том, с каким ботом лучше тренироваться. Ответ один - тренироваться необходимо с живым оппонентом. Если в твоем городе нет компьютерного клуба, то попробуй организовать мини ЛАН с друзьями, это имеет даже некоторые преимущества перед игрой в клубе. Ну а если у тебя выделенка, то вообще круто - с выбором противника проблем не будет практически никогда. На случай, если ты живешь в танке, запомни (или запиши), что все-таки есть один бот, отец всем ботам, и это делает ему немного чести. Имя ему - Лакербот. Пуляет и бегает вполне неплохо, скачать можно на http://www.cyberfight.ru. Боты вполне годятся для закрепления стрельбы. Запускай карту с читами (devmap), ставь режим god и все оружие (give all), добавляй ботов и просто мочи их. Перед этим рекомендуется посмотреть демку какого-нибудь отца, чтобы понять, как стрелять правильно. Для просмотра рекомендуются LeXeR, PELE, s79.Janus и я. Найти большой архив, а также самые свежие демки можно на http://www.cyberfight.ru/demos. Смотри, запоминай, а затем пытайся воспроизвести.

Но все равно никакой бот не заменит игрока с мозгом, пусть даже с небольшим.

Если ты совсем новичок, и необходимо набраться скиллу, то нужно действительно много тренироваться. И смотреть демки. Где их брать, ты уже знаешь, что с ними делать - тоже. А дальше многочисленные тренировки с различными игроками на ЛАНе. Дуэли развивают умение грамотно соображать, Free For All годится для отработки стрельбы. Новичкам желательно тренироваться по 4-5 часов в день. Если же ты чего-то стоишь и доказал это на каком-либо турнире, значит у тебя есть этот заветный скилл. В принципе, когда не хватает времени, можно тренироваться по 2-3 часа в день, хотя перед турнирами, недельки так за две, стоит увеличить темп. Для отработки обороняющегося стиля игры подходят матчи по Интернету с противником, чей пинг несколько выше, - у него имеется постоянное преимущество перед тобой, так что играть надо по-другому. Короче, тренируйся и пиши, если что.

P.S. Можешь попробовать мой конфигурационный файл - он довольно непрост для освоения, но продуман до мелочей. Скачать последнюю версию можно на http://www.cyberfight.ru/configs.

Приключения Макса Куллера
ПОРА ВЗРОСЛЕТЬ
ХУДОЖНИК - КОМАРДИН
ТЕКСТ - ХИХУС
Comix
Люди Мертвой Рыбы
www.xixyc.ru
СПАСИ МЕНЯ, ПЕРЕЦ!
Черные Ангелы наседали со всех сторон. Я косил этих ламеров десятками, а они все перли и перли. Камикадзе хреновы! А тут еще эта девчонка перепуганная повисла на мне. Откуда она взялась в Зоне? Черт! Хотя, надо признать, сиськи у нее - что надо! Ладно. Вытащу, если самого не замочат.
МНЕ СТРАШНО!
НЕ БОЙСЯ, Я С ТОБОЙ!
ЭЙ, ТЫ В ПОРЯДКЕ?
АГА !!
ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ?
ТРАХ
БАМ
ДУРА-А-А-А-А-А !!!!


ПРОСНУЛСЯ Я С ОГРОМНОЙ ШИШКОЙ НА ЛБУ И ЕДИНСТВЕННОЙ МЫСЛЬЮ В БАШКЕ:
НА ХРЕНА Я КУПИЛ ЭТОТ СОФТ?
"БУДИЛЬНИК 21 ВЕКА", БЛИН ! 5-ОГО ПОКОЛЕНИЯ, БЛИН ! ПОВЕЛСЯ, КАК ЛАМЕР НА ТЕЛЕГУ - "МЯГКО И ОРГАНИЧНО ВОЙДЕТ В ВАШИ СНЫ - ВСТАВАЙТЕ С УЛЫБКОЙ" БЛИН !
НУ, ЩА Я ИМ ВСТАВЛЮ КЛИЗМУ!
КАК ВСЯКИЙ КУЛЬНЫЙ ХАКЕР, Я СПЛЮ НЕ СНИМАЯ КОМА.
(НУ, НАРУЧНОГО КОММУНИКАТОРА, ЕСЛИ ПО-ЛАМЕРСКИ)
ТЕХ ПОДДЕРЖКА "АЙСИ-КОЛЫ" К ВАШИМ УСЛУГАМ... ЧЕМ Я МОГУ ВАМ ПОМОЧЬ?
ВАШ ХРЕНОВ СУПЕРБУДИЛЬНИК МЕНЯ ЧУТЬ НЕ УБИЛ !
"ОРГАНИЧНО ВОЙДЕТ", ГОВОРИШЬ?
МЯГКО ?!!
ПО НАШИМ ДАННЫМ ВЫ САМОВОЛЬНО МЕНЯЛИ КОДЫ ПРОГРАММЫ... М-ММ... ВВЕЛИ 32 УРОВНЯ QUAKE...
ПО-МОЕМУ, НАШ БУДИЛЬНИК ВПИСАЛСЯ В ВАШУ МОДИФИКАЦИЮ ОЧЕНЬ ОРГАНИЧНО... СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ, ПОСЛУШАЙТЕ ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ.
УЖАСАЮЩАЯ СВОЕЙ НАГЛОСТЬЮ ВЫХОДКА ХАКЕРОВ - ПОХИЩЕНА ТЕТЯ Айся - ЛИЦО КОРПОРАЦИИ АйСи-КОЛА!
МИЛОЧКА! ЗАКАЖИ ПОРОШОК "АСС" ЧЕРЕЗ Ай-Си-Кью!
ВО ВРЕМЯ ТЕРАКТА ПОГИБЛИ БЛИЗНЕЦЫ - ДОМЕСТОС С ХЛОРОМ !
ВРИ БОЛЬШЕ ! СМЫЛИСЬ БЛИЗНЕЦЫ ПОД ШУМОК ! ВСЮ ЖИЗНЬ "ПОД СТЕКЛОМ" БЕДНЯГИ...
ПОХИТИТЕЛИ ЗАСУНУЛИ ТЕТЮ Айсю В ШЛЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И НЕПРЕРЫВНО КРУТЯТ РЕКЛАМУ С ЕЕ УЧАСТИЕМ. ПО МНЕНИЮ ЭКСПЕРТОВ, ОНА СОЙДЕТ С УМА НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ЧЕРЕЗ СУТКИ.
ПРЕК-РА-ТИ-ТЕ ЭТО !!!
ЭТУ ЖЕСТОКУЮ ПЫТКУ ХАКЕРЫ ТРАНСЛИРУЮТ ПРЯМО В СЕТЬ, ИСПОЛЬЗУЯ НЕЛЕГАЛЬНЫЕ КАНАЛЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ. КОРПОРАЦИЯ ЗАЯВИЛА ПРОТЕСТ...
ЗА СВЕДЕНИЯ О ПРЕСТУПНИКАХ НАЗНАЧЕНА НАГРАДА В 10 000 АЗИАТСКИХ ЕВРО.
АГА, ЗАПРЫГАЛИ !!! НАДО ПОЙТИ ПОСМОТРЕТЬ. У "СТАРОГО DOSA", НАВЕРНО, УЖЕ СТАВКИ НА Айсю ПРИНИМАЮТ...

БАР У "Старого DOSа" САМОЕ КРУТОЕ ХАКЕРСКОЕ МЕСТО В ГОРОДЕ. ЧТОБЫ ВОЙТИ СЮДА, НУЖНО КАЖДЫЙ РАЗ РАСКАЛЫВАТЬ КОД ЗАМКА, КОТОРЫЙ ПРОИЗВОЛЬНО МЕНЯЕТСЯ ПОСЛЕ КАЖДОГО ЗАКРЫТИЯ ДВЕРИ. НЕ ТАКОЙ УЖ СЛОЖНЫЙ ТРЮК, А ОТСЕВ СОВСЕМ УЖ ЛАМЕРОВ ОБЕСПЕЧИВАЕТ .
У СТАРОГО DOSа
НУ-КА, ПРИТАЩИ ПИВКА, 486-АЯ ЖЕЛЕЗЯКА!
УСТНЫЕ ЗАКАЗЫ НЕ ОБСЛУЖИВАЮТСЯ! ВВЕДИТЕ DOS КОМАНДУ
C:\DOS> BRING X DRINK
C:\DOS> GO FAST FUCKER!
C:\DOS> ENTER
ЗНАЮ, ЗНАЮ, ЖЕЛЕЗЯКА!
ТОЛЬКО НЕ СМЕЙСЯ!
А? ЧТО?
Я НЕ МОГУ СЕБЕ ДРИНК ЗАКАЗАТЬ... ПОМОЖЕШЬ?
НЕТ ПРОБЛЕМ, БЭБИ!
ТЫ ЗНАЕШЬ, Я ВСЕГДА МЕЧТАЛА ПОЗНАКОМИТСЯ В НАСТОЯЩИМ ХАКЕРОМ...
МЕНЯ ЗОВУТ ТАНЯ
А МЕНЯ МАКС АКА КУЛЛЕР
БЫТЬ ХАКЕРОМ РУЛЕЗ !
ОЙ, КАК ИНТЕРЕСНО!!
Я ВОТ ЩА В ТАКОМ ЗАМУТЕ УЧАСТВУЮ!
ТОЛЬКО ПОКА - ЭТО ТАЙНА. Я ТЕБЕ ПОТОМ РАССКАЖУ, ЛАДНО?

И ТУТ ЗНАМЕНИТЫЙ КОДОВЫЙ ЗАМОК С ТРЕСКОМ ВЫЛЕТЕЛ. КОПЫ НЕ СТАЛИ ЛОМАТЬ КОД - ОНИ ПРОСТО ВЗОРВАЛИ ДВЕРЬ.

КРАК

ХАКЕРЫ! СДАВАЙТЕСЬ! ЭТО ПОЛИЦИЯ! ВЫ ОКРУЖЕНЫ! СОПРОТИВЛЕНИЕ БЕСПОЛЕЗНО!

И-И-У-З
-И-И-В-З-З

АГА, ЩАZZZ !!!

ПОДОЙДИ И ВОЗЬМИ

ФАК! ОПЯТЬ ЗАТВОР ЗАЕЛО

БАМ

БАМ

КАЖЕТСЯ, ПОРА СЛИВАТЬСЯ

БАХ

ОЙ, МАМОЧКИ!

СПАСИ МЕНЯ, ПЕРЕЦ!

ПРОДОЛЖЕНИЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ...

Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)

Corpse for Sale

www.distefano.com

"Труп на продажу" - под таким жизнеутверждающим названием скрывается довольно любопытный интернет-магазин. Как ты уже понял, торгуют здесь... как бы это помягче выразиться, не совсем живыми людьми. Трупы стоят немалые деньги: мужское тело обойдется в 650 буказоидов, подруга потянет на все 700, еще за 50 зеленых в глазницы можно вставить светящиеся лампочки, что, конечно, снижает реализм, зато добавляет острых ощущений тому, кто эту иллюминацию увидит. Накинь еще полтинник и ты получишь уже не простого жмурика, а женщину-вампира, прямо с осиновым колом в груди. Если вампиров тебе по жизни и так хватает, можно купить набор для их умерщвления: тот самый кол, молот, святую воду, распятие и подробные инструкции средневековой инквизиции.
Все трупы изготавливаются вручную из жидкого латекса, так что, по заверениям автора, они не только выглядят как настоящие, но еще и на ощупь - самое то, что надо!

Любовь с первого клика

http://damochka.ru/love/

Эта онлайновая развлекуха очень похожа на телеигру "Любовь с первого взгляда". Смысл почти тот же: в игре принимают участие три парня и три девушки. Они регистрируются на сайте как участники и ждут, когда наберутся все шесть игроков (происходит это, кстати, довольно быстро). До начала игры каждый придумывает какой-нибудь интересный вопрос для участника(цы) противоположного пола. В течение четырех минут перцы отвечают на три вопроса перчинок, а подружки, соответственно, наоборот. Потом все дружно читают, что за бред написал этот самый противоположный пол и на основе этого делают свой выбор. Если парень с девушкой выбрали друг друга, они объявляются совпавшей парой и награждаются (ура! ура!) друг дружкиными е-мейлами и UIN'ами. Что они с этой бесценной инфой будут делать - решать только им. Вот такая слегка идиотская, но, в общем, прикольная, когда нечем заняться, игруха.

Защита тараканов

http://rodinaaa.nm.ru/tarakan/

Много ли ты знаешь о братьях наших меньших? О наших шестиногих усатых домашних животных? Нет? А зря, ведь живешь с ними под одной крышей. Этот сайт призван исправить такое несправедливое положение вещей, просветив тебя относительно самых интимных сторон жизни этих милых насекомых. Здесь ты узнаешь, что тараканы это древняя раса пришельцев из космоса, ознакомишься с тонкостями тараканьей физиологии, прочтешь о том, почему этих усатых тварей часто называют "прусаками", как их используют моряки и даже о том, как с помощью тараканов можно достичь оргазма! После посещения такого сайта использование какой-нибудь морилки тараканов тебе покажется преступлением против мира и тотальным геноцидом ;).

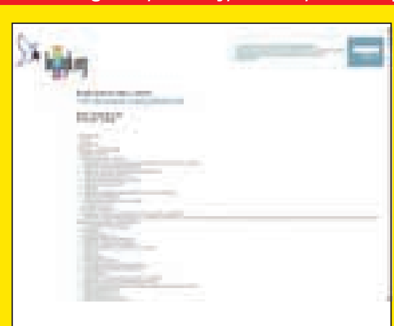
Friend Finder

http://friendfinder.frog.ru

Friend Finder это такая фенька, которая позволяет искать друзей, подруг, собутыльников, собутыльниц и прочих приятных пиплов на расстоянии. Для этого нужно всего лишь носить с собой брелок с индикаторами твоих намерений (а именно: поболтать, выпить, поклеиться к противоположному полу и перекусить). Как только ты оказываешься в нескольких метрах от обладателя такого же девайса, у которого выбран тот же режим (например, у обоих стоит "выпить"), Friend Finder начинает пищать, распугивая прохожих, и мигать лампочками, что-то вроде "хозяин, я нашел тебе партнера!" Интересно, а если у двух перцев выбрано "любовь", он что, тоже пищать начнет, типа давайте, ребята, вы идеально подходите друг другу? Или все-таки розовый брелок для подруг чем-то отличается от голубого (тьфу, ну почему именно этот цвет должен символизировать мужской пол?)

100 методов самоубийства

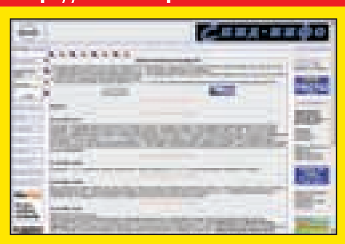
www.high.ru/library/humor/suicide_faq.htm



Если уж ты решил свести счеты с жизнью, сделай это красиво. На страничке "100 методов самоубийства" ты найдешь подробнейший мануал с описаниями всевозможных способов сыграть в ящик, склеить ласты, откинуть коньки… в общем, ты понял. Причем здесь описаны ТОЛЬКО отравления! Каждый способ проанализирован с точки зрения надежности, доступности препаратов, времени до наступления смерти (для некоторых ядов оно составляет несколько секунд, для других - 2 недели). Заботливо даны советы как избежать того, что тебя откачают в реанимации (в большинстве случаев надо позаботиться о том, чтобы яд не покинул организм с рвотными массами). Есть способы легкие и приятные (хлороформ, передоз героина), есть страшные и мучительные (принять внутрь сильнодействующую кислоту), но все они приведены исключительно в образовательных целях. Если кто-то, прочитав этот ресурс, суициднется, ни автор, ни тем более Х никакой ответственности за этого психа не несут.

Напиши.ру

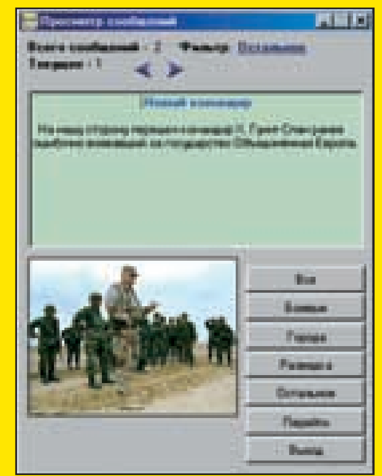
http://www.napishi.ru



Совсем недавно (на момент написания этой статьи) в Сети стартовал новый сервис, позволяющий преобразовывать электронные письма в обычные, бумажные. То есть ты заходишь на сайт www.napishi.ru, вводишь текст своего письма, указываешь точный почтовый адрес получателя и… все! Письмо пошло. Леонид Медведев, который в одиночку разработал и поддерживает этот проект, опустит его в почтовый ящик, не взяв с тебя за это ни копейки. Вернее, оплата за услугу производится по принципу добровольной поддержки: хочешь - плати, не хочешь - пользуйся бесплатно (по крайней мере, пока). Сначала таким образом можно было отправлять письма и за границу, но так как еще ни одному пользователю не пришло в голову заплатить за этот удобный сервис, автор был вынужден ограничить действие услуги только Россией, что, в общем, тоже неплохо.

Милитаризм

http://www.militarizm.tora.ru



Наверняка ты слышал об игре Тима Вайсмана VGA Planets. Если нет - тебе срочно нужно окунуться в какую-нибудь многопользовательскую PBEM/Hot Seat игру, например, такую, как Милитаризм. Здесь ты воюешь не против тупого и предсказуемого AI, а против живых соперников, и, поверь мне, заключать и разрывать альянсы, предавать и спешить на выручку, захватывать территории поверженного врага ничуть не менее интересно, чем гонять его по лабиринтам рокет лаунчером.

Система такая: ты скачиваешь небольшой клиент и подключаешься к проводящейся на сервере игре. У себя на компе, в оффлайне, ты делаешь свой ход (отдаешь приказы), затем отсылаешь файл с ходом на сервер. Там ходы от всех игроков обрабатываются, и генерится новый файл с текущей обстановкой на начало следующего хода. Ты загружаешь его в клиент, и процесс повторяется. Фишка в том, что ты можешь делать свой ход в любое время, когда у тебя будет свободная минутка, ты можешь играть на модеме 2400, и эффективность будет такая же, как и у игрока на выделенке. Короче, "попробуй - полюбишь" :).

IN TRASH

ШароWAREZ

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)

FaceGen Modeller v 2.0.1

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 14975 Kb
Shareware
http://www.singularinversions.com

Мощный инструмент для трехмерного моделирования человеческих и не совсем человеческих голов. Обычно такие вещи делают в виде дополнений к серьезным 3D-редакторам, однако FaceGen Modeller - счастливое исключение. Он выполнен в виде отдельной программы, разобраться в которой по силам и далекому от компьютерной графики человеку. Впрочем, там и разбираться-то особенно не в чем! В левой части окна "Генератора Лиц" находится трехмерная модель головы, а в правой - ползунки, которые отвечают за ее внешний вид. Двигая эти ползунки туда-сюда, ты, собственно говоря, и осуществляешь процесс моделирования: меняешь цвет кожи, форму черепа или даже выражение лица виртуального персонажа!
FaceGen Modeller - разработка серьезная, основанная на серии метрических измерений голов реальных людей, вследствие этого ползунков в ней немерено (т.е. ничто не сковывает полет твоей фантазии:). Вдобавок, в "Генераторе Лиц" предусмотрены еще и так называемые "мастер-ползунки", влияющие сразу на целый ряд параметров. С их помощью любой модели можно, к примеру, "принудительно" поменять пол, расу или добавить годков пятьдесят. Это особенно забавно, если учесть, что приблизительно в то время, когда этот номер Х появится в продаже, разработчики обещали выпустить новую версию FaceGen Modeller'а, умеющую натягивать фотографию реального человека на трехмерную модель. Надеюсь, ребята не соврали - мне страшно хочется узнать, как наш главный редактор будет смотреться в образе хмурого китайца преклонных годов. :)

ICQ Translator v 1.0

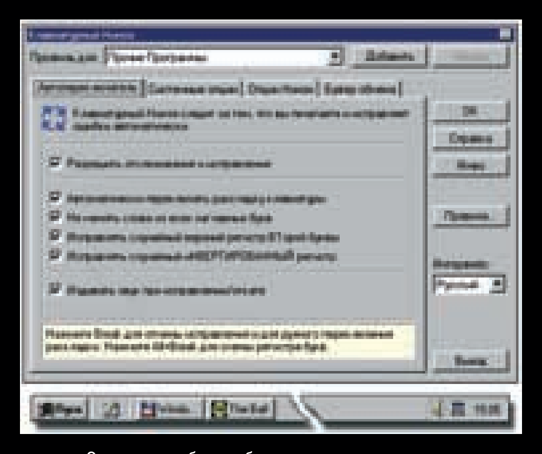
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 478 Kb
Freeware
http://www.paralink.com/ims

Программа-переводчик текстов небольшого размера (до 500 знаков) с английского, французского и немецкого языков на русский и обратно. Работает по технологии онлайнового перевода информации компании ПРОМТ, поэтому имеет очень небольшой размер, но без доступа в Сеть - бесполезна. Учитывая последнее обстоятельство, ее создатели очень правильно позиционируют свое детише как примочку к тете Асе. Ведь, как известно, та тоже без И-нета - 4 мегабайта мусора.
На многих сайтах с обзорами ПО при описании ICQ Translator указывалось, что перевод выполняется "на лету". Некоторые наивные юзеры тут же решили, что эта прога встраивается в аську и переводит все подряд в фоновом режиме. Ха-ха. Помечтайте! ICQ Translator переводит только то, что пользователь "бросит" в ее окно. Правда, для перевода icq-сообщений в программе предусмотрен более дружелюбный режим: выделяешь в аське написанное не по-нашему, удерживая клавишу Alt, и тут же получаешь перевод. Ответ можно напечатать прямо в ICQ Translator, потом кликнуть по стрелке, указывающей направление перевода, и (если в окне программы на четвертом значке слева установлена галочка :)) переведенный программой текст автоматически переместится в буфер обмена.

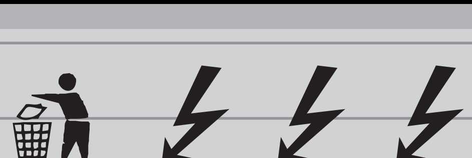
Keyboard Ninja 1.41

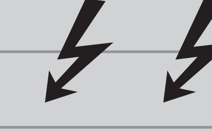
Windows 9x/Me/2k
Size: 313 Kb
Freeware
http://www.intelife.net/ninja

Маленькая незаметная программка, которая отслеживает нажатия клавиш пользователем и самостоятельно переключает раскладку, когда тот забывает это сделать, и печатает ерунду вроде "plhfcndeqnt". Буквы, напечатанные в неправильной раскладке, при этом автоматически заменяются на правильные. О программе под названием Punto Switcher (http://punto.ru/switcher), наделенной аналогичными способностями, я уже рассказывал в прошлом номере Х. Однако Keyboard Ninja, несомненно, круче. Правда, когда я узнал, что Ниндзю делает один из разработчиков Punto, это мне показалось странным. Но из личной беседы с автором я выяснил, что Punto Switcher был просто пробой пера (или первым "блином" :) - "движок" Ниндзи намного более "продвинут". Впрочем, "продвинутость" Keyboard Ninja видна даже невооруженным



глазом. Эта прога работает быстрее, переключает раскладку, не дожидаясь конца слова, и исправляет опечатки, связанные с неправильным регистром букв (типа иНВЕРТИРОВАННОГО текста или ВТорой заглавной буквы). В Keyboard Ninja можно выборочно отключать автоматическое переключение раскладки для активного окна либо для всех окон активной программы. Иконка этой проги в системном трее легко заменяет собой стандартный индикатор текущей раскладки клавиатуры. И, наконец, Клавиатурный Ниндзя серьезно расширяет потенциал стандартного буфера обмена (подробнее об этом написано в help'е).
Программа поддерживает два языка (русский и английский) и, как и Punto Switcher, распространяется совершенно без-воз-мез-дно.

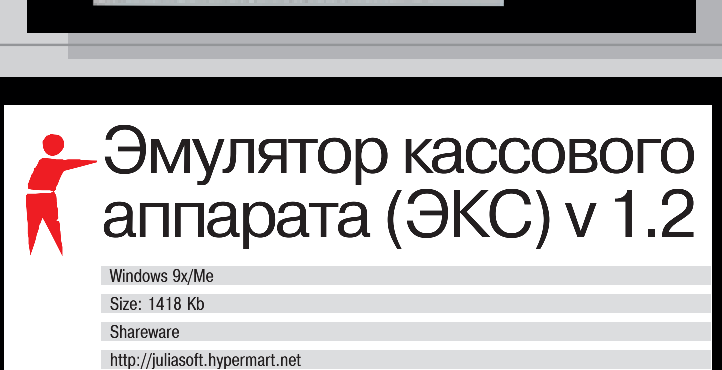




WinRollBack v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 280 Kb
Shareware
http://www.datapol.de

WinRollBack - новое средство тотальной защиты компьютера от системных сбоев, вирусных атак и глупости пользователя. Младший брат ныне покойного TrialBlazer'a. После инсталляции и активизации этой проги юзер может издеваться над своей машиной как ему хочется: убивать файлы и папки, гадить в реестре, запускать трояны и даже форматировать винч. Но стоит юзеру перезагрузить свой комп, как последствия всех этих чудовищных злодеяний чудесным образом исчезнут! А произойдет это потому, что WinRollBack лишь эмулирует операции записи на жесткий диск - все изменения в твоей системе происходят как бы понарошку. Надо ли говорить, что данный софт идеально подходит для тестирования нового программного обеспечения? Особенно же эта прога должна понравиться тем, кого раздражают такие монстры, как SecondChance и GoBack, ПОСТОЯННО контролирующие и протоколирующие все изменения в системе. Дело в том, что, в отличие от них, WinRollBack можно использовать от случая к случаю. Необходимо тебе, скажем, проверить подозрительный exe-шник неизвестного происхождения - активируешь WinRollBack и проверяешь. Закончил проверку - выходишь из "защищенного режима" этой проги и живешь под Виндами с чистой памятью и без всякого надзора. Ну а теперь сообщу тебе самое приятное: WinRollBack работает под всеми разновидностями Окошек, а ее демо-версия отличается от полной только тем, что она деактивируется без всякого пароля. Это обстоятельство, может статься, жизненно важно для школ и учебных учреждений (основных покупателей этой проги), но вот домашнему пользователю на него ровным счетом наплевать :)
Примечание: на момент написания обзора на сайте WinRollBack еще не было странички на английском языке, но англоязычная версия этой проги уже присутствовала.



IN TRASH

Эмулятор кассового аппарата (ЭКС) v 1.2

Windows 9x/Me
Size: 1418 Kb
Shareware
http://juliasoft.hypermart.net

Помнишь, коллега, я рассказывал тебе о софтине для создания фальшивых печатей (Stamp, http://undeadman.chat.ru). ЭКС - программа из той же оперы! Только занимается она производством поддельных кассовых чеков. Сразу признаюсь - я не знаю, зачем тебе может понадобиться такая программа. И знать не хочу! Хотя кое-какие мыслишки на этот счет у меня имеются... Но в любом случае ЭКС - программа необычная, поэтому попадания в ШароWAREZ избежать не могла. Но, как говорится, ближе к телу. Итак: программа Эмулятор кассового аппарата предназначена для печати кассовых чеков любого вида и содержания. Шаблон чека нужной тебе конторы легко формируется непосредственно в ЭКС. Затем от тебя потребуется лишь указать, какое количество какого товара и почем ты хочешь в этот шаблон впечатать. После этого, если необходимо, ты корректируешь индивидуальный номер чека, а также время и дату его "пробития". Все! Готовый чек можно выводить на печать :).

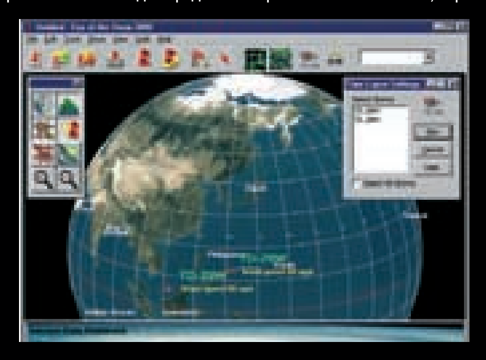
ШароWARE

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)

Eye of the Storm v 2.2

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 4016 Kb
Shareware
http://starstonesoftware.com

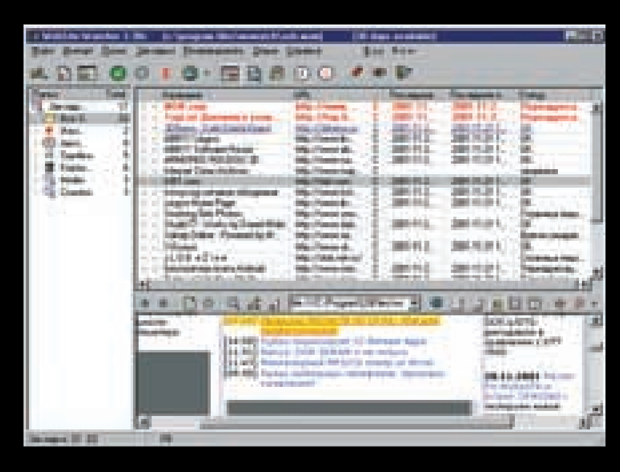
Когда ураган "Мишель" вовсю утюжил несчастную Кубу, я следил за разбушевавшейся стихией с безопасного расстояния - из космоса. И неважно, что космос был липовым, а родная планета - виртуальной. Хотя это и снижало остроту ощущений, но нисколько не мешало восприятию. Так что я прекрасно "видел", как эта зараза с красивым женским именем прошлась по "Острову Свободы" с юга на север, а затем, уже выдохшись, отправилась на Багамы. Интересно, как назывался тот метеосимулятор, посредствам которого я производил свои наблюдения? Сообщаю: назывался он Eye of the Storm. Красивое имечко, не правда ли? Впрочем, вероятно, тебя интересуют более конкретные детали. Докладываю! Программа Eye of the Storm выводит на экран изображение медленно вращающегося земного шара, на котором видны происходящие в настоящее время тайфуны, ураганы или, скажем, торнадо. Подробную информацию об этих природных катаклизмах Eye of the Storm регулярно получает через Интернет. Кстати, кроме них, на трехмерную модель Земли программа наносит области дня\ночи, географические названия да меридианы с параллелями. Естественно, виртуальную планету можно рассматривать со всех сторон, а к ее поверхности разрешается приближаться и удаляться. В связи с этим подвожу итог: программу Eye of the Storm можно смело рекомендовать всем, кто в детстве мечтал стать космонавтом, а также тем, кто, уже будучи взрослым, смотрит прогнозы погоды не только ради красивых ног девушек-синоптиков :)



WebSite Watcher v 3.30c

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 857 Kb
Shareware
http://aignes.com

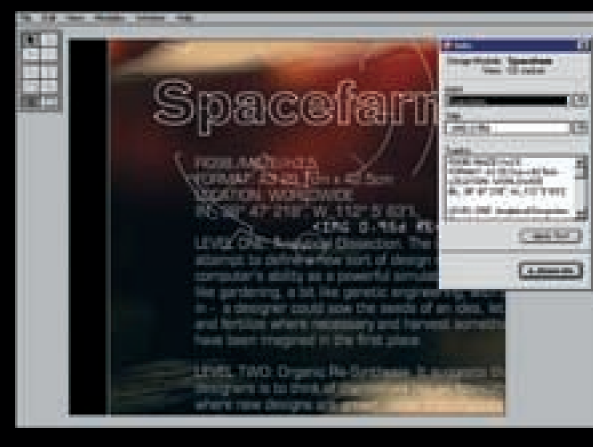
Еще недавно лучшим, на мой взгляд, менеджером закладок была отечественная разработка под названием Check&Get (www.activeurls.com). К сожалению, весь последний год эта программа лишь лениво эволюционировала, в то время как ее конкуренты весьма активно совершенствовались. Особенно серьезно "прибавляла в весе" программа WebSite Watcher. Оттого, когда на днях я скачивал новую версию этой программы, я уже предполагал, что Check&Get'у придется подвинуться. Но, признаться, я никак не ожидал, что моего любимца отправят с первого места пинком под зад! Тем не менее, так оно и получилось, поскольку новый WebSite Watcher превзошел Check&Get'а практически во всем! Ну сам посуди! WebSite Watcher не только проверяет "заложенные" и разбитые на группы веб-страницы на наличие обновлений и изменений, но еще и сохраняет на диске их локальные копии. Таким образом, те, у кого повременка, могут подключиться к Сети, запустить проверку целой кучи сайтов, а затем в оффлайне неторопливо изучить свой улов. При этом вся новая информация на сохраненных страничках будет WebSite Watcher заботливо "подсвечена". Другое серьезное преимущество WebSite Watcher над Check&Get'ом заключается в значительно более мощных и гибких механизмах проверки сайтов на обновление. Именно они позволяют программе без труда мониторить сайты, на которых Check&Get постоянно лажается (или которые вообще отказывается проверять :).
WebSite Watcher работает в тесном контакте с браузерами IE, NN, Opera, "говорит" на множестве языков (в том числе и на русском) и очень легко крякается. Хотя - Тсс! - последнего я тебе, разумеется, не говорил! :)



n_Gen Design Machine v 0.98d

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 3020 Kb
Shareware
http://www.movedesign.com

Большинство людей, не понаслышке знакомых с компьютером, могут без проблем нарисовать в Photoshop'е симпатичную кнопку и набрать в Word'е пару абзацев текста прикольным шрифтом. Но когда надобно совместить в единое целое текст и графику, многие пасуют - не хватает художественных способностей. Именно поэтому кое-кто предпочитает не париться, а взять чужую работу, кое-что в ней подправить и выдать за свою. А что? Это выход! Одна беда - неприятно жить, зная, что в любой момент тебя могут обвинить в плагиате. Другое дело, если примеры для подражания тебе будет совершенно бескорыстно поставлять твой собственный компьютер! Правда, для этого на нем придется установить специальный софт. Допустим, что-нибудь вроде программы n_Gen Design Machine от Move Design, Inc. Эта оригинальная разработка представляет собой не что иное, как генератор дизайна. Ты выбираешь один из известных программе стилей, формат (плакат, веб-страничка, обложка компакт-диска), вводишь текст (с заголовком и подзаголовком, если требуется), после чего жмешь на кнопочку "n_Generate". Каждое нажатие этой кнопки будет сопровождаться выдачей на экране одной из множества комбинаций формы и содержания. Обрати внимание: "комбинаций", а не шаблонов. Другими словами n_Gen действительно генерирует дизайн, используя алгоритмы и наборы элементов (шрифтов и графических изображений), присущих выбранному стилю. Один из стилей идет в комплекте с программой, множество других (на любой вкус и цвет :) можно скачать с ее домашней странички. Единственный существенный недостаток заключается в том, что n_Gen использует шрифты, намертво "вшитые" в модуль каждого стиля. Русифицированных среди них, разумеется, нет. Хотя, если тебе нужен лишь образец для подражания, то особо волновать это тебя не должно.

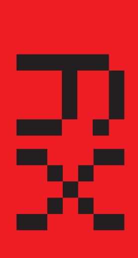


Юниты

FAQ

Stepan Ilyin aka Step (faq@real.xakep.ru)

Задавая вопрос, подумай! Не стоит мне посылать вопросы, так или иначе связанные с хаком/кряком/фриком - для этого есть hack-faq (hackfaq@real.xakep.ru), не стоит также задавать откровенно ламерские вопросы, ответ на которые ты при определенном желании можешь найти и сам. Я не телепат, поэтому конкретизируй вопрос, присылай как можно больше информации.



Как можно разогнать мою видео карту (у меня RIVA TNT2 PRO)?

Разогнать видеокарту даже легче, чем разогнать процессор. Для этого нужно всего лишь подправить несколько параметров в реестре окон. Но чтобы не париться с этим реестром, я тебе расскажу про утилиты, которые все сделают за тебя.

RivaTuner (www.nvworld.ru). Лучшая в своем роде программа. Поддерживает невероятное количество наборов баз данных ключей для драйверов NVIDIA Detonator. Я почти уверен, что ты используешь именно эти дрова, если же нет, то беги на www.3dnews.ru и скачивай последнюю версию. Интерфейс у софтины дружественный и продуманный: все удобно и понятно. Из полезных фишек стоит упомянуть поддержку всех недокументированных ключей реестра, оперирование настройками Direct3D и OpenGL и поддержку работы с несколькими мониторами. Об остальных функциях ты прочитаешь сам, ибо прога комплектуется отличной документацией. Твердая пятерка по пятибалльной шкале.

GFLock (www.nvworld.ru). Тулза будет полезна счастливым обладателям видеокарт на базе чипов GeForce2MX/GTS/DDR/3. Утилита требует специальный библиотеки, поэтому процесс установки проходит не так гладко, как хотелось бы. Однако работает она безукоризненно, более того, все действия осуществляются из командной строки, что является несомненным плюсом для любителей консоли. С помощью данной софтины ты сможешь изменять частоты работы чипа и памяти, что, в принципе, достаточно для начала. Оценка: 4.

TNTLock (www.nvworld.ru). В общем, то же самое, только для видеокарт на базе чипов TNT, так что рассказывать я о ней подробно не буду. Лишь отмечу, что эта утилита работает только под Win9x, что является серьезным минусом, поэтому и получает только "троечку".

Мне вот сегодня в магазине рассказали, что чернила для струйника бывают разные. Посоветовали какие-то, но объяснить, почему они лучше прочих не смогли... Может поясишь?

Действительно, струйных принтеров стало очень много, и, как следствие, спрос на расходники увеличился. Я и сам уже третий год юзаю Canon BCJ240. Однако, покупая чернила, я как-то не задумывался об их различиях, преимуществах и недостатках, за что однажды и поплатился, купив полную лажу. Так чем же отличаются чернила? Чаще всего используются чернила на красителях (краска легко смазывается и растворяется в воде), реже - быстросохнущие чернила (эти чернила нерастворимы в воде), и совсем редко продаются чернила на пигментной основе (эти чернила вообще сложно чем-либо смыть, так что будь осторожен при заправке =). Более того, все их можно поделить и по функциональным свойствам: на стандартные, чернила высокого качества (разрешения) и специальные. О первых я помолчу: наверняка ты юзаешь именно их, потому что они самые дешевые. Второй тип чернил встречается не часто, правда, их можно заказать у знающих людей. Качество печати таких чернил, как ты понимаешь, намного выше. Наилучший результат можно получить, используя специальную бумагу, однако и на обычной бумаге результат будет неплохим. Последний же тип "красок" встречается довольно редко. К нему можно отнести чернила для печати на фотобумаге и прочие - из разряда экзотики.

Решил зарегистрировать себе домен и купить виртуальный хостинг. Где это лучше сделать? И самое главное - дешевле!

Компаний, предоставляющих виртуальный хостинг, довольно много, и их можно разделить на две группы: это "старые" провайдеры с хорошей репутацией, но огромными ценами (такой вариант тебе, скорее всего, не подойдет) и новые (или не очень) фирмы, которым приходится конкурировать между собой. Их цены обычно вполне приемлемы. Вот тебе небольшое сравнение минимальных расценок нескольких таких фирм и их услуг.

1. www.ariadnamedia.ru. Минимальная плата 7.55$/мес. (50 метров, 5 ящиков, php/cgi/ssi/ftp, прочие навороты, трафик халявный). Хороший канал. ManyBack 30 дней. При оплате на год регистрация домена free.
2. www.mtw.ru. Минимальная абонентка 9$/мес. (75 мегов, 3 ящика, php/ssi/ftp, прочие фишки, халявный трафик). Хороший канал. При подключении домен free.
3. www.valuehost.ru. Минимум 8$/мес. (200 метров, любое количество ящиков, cgi/php/c++/mysql/ssi). Домен тоже free.
4. www.majordomo.ru/hosting/. Минимальная плата 1$/мес. =), но более продвинутый тарифный план 12$/мес. (75 mb, 15 ящиков, c++/mysql/php/ssi, трафик free). Регистрация домена бесплатная.

Естественно, это далеко не полный список, я привел примеры, чтобы ты понял, что и за какие деньги ты можешь приобрести.

Где можно скачать бесплатный движок сайта на php?

Вот наиболее удачные из freeware'ных ака халявных движков:

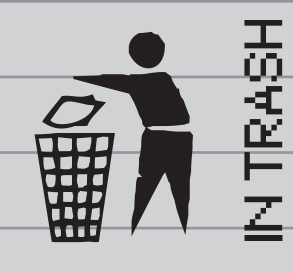
PHP-Nuke (www.phpnuke.org)
Отличный скрипт. По умолчанию поддерживает постинг новостей и статей, регистрацию юзверей, форумы, голосование, FAQ систему, поддерживает русский язык. Использует mySQL и очень прост в установке. Обладает очень гибкой настройкой, так что ты без труда сможешь поднастроить его под себя!

PHP-Website (phpwebsite.appstate.edu)
Скрипт в стадии разработки, но уже сейчас доступны многие фишки: новости, постинг статей, голосование, юзерская база, возможность смены скинов, статистика и т.п.

PHPShop (www.phpshop.org)
PHPShop - отличный пакет скриптов для создания on-line магазина. На данном этапе проект бесплатный, но что-то мне подсказывает, что халява скоро закончится, так что беги скорее и качай. Ты можешь спросить: "Зачем мне магазин?". А кто сказал, что с помощью этого скрипта можно сделать только универмаг? Никто не мешает переделать его в платный порно-сервак =) для получения сотен кредитов...

Как с помощью ASP отправить текст на e-mail?

Если у тебя нет возможности или просто неохота использовать специальные модули, то иди на www.activeserverpages.ru/faq/default.asp?mode=view&id=18. Там лежит элементарный скриптик с комментариями. Но все можно сделать намного лучше и цивильнее, воспользовавшись специальными юнитами, которые ты можешь взять с http://www.aspfaq.com/show.asp?id=2119. Подробнее об этом вопросе читай на том же сайте.



IN TRASH

Что такое NTFS5? Чем она отличается от старой NTFS? Где используется?

NTFS5 используется в новомодной WindowsXP. Что в ней нового? Во-первых, это возможность квотирования. Для тех, кто не знает: квотирование - это ограничение места на харде определенному пользователю. Например, чтобы избавиться от постоянных проблем с удалением игрушек младшей сестры, можно поставить ей квоту 800 мегов, и как бы она ни старалась, ничего, кроме одной-двух игрушек, она не поставит... :). Квоты устанавливаются в настройках NTFS раздела в папке "Quota". Во-вторых, в NTFS5 появилась возможность поиска файлов по их владельцу. Теперь тебе не составит труда отловить и "убить" все те файлы, которые в твое отсутствие притащил/скачал и спрятал твой братик. Третье же нововведение наверняка порадует всех юниксоидов, так как в NTFS5 появилась возможность монтирования. С помощью данной фишки можно подсоединить любой диск/хард в любое место файловой системы. Например, на диске f у меня расположен серверный софт (apache, mysql, perl, php и т.п.), теперь я без труда могу примонтировать его к диску d, и все содержимое диска f будет доступно в директории, скажем, d:\server. Все операции по монтированию можно настроить в меню "Change disk letter and path". Еще одна фишка NTFS5 это индексация. Помнишь, в одном из предыдущих факов я тебе рассказывал о механизме поиска файлов в пингвине? Microsoft, похоже, позаимствовала у Linux'a и это, включив в XP функцию индексирования. Теперь ОС постоянно сканирует все директории, заданные в настройках (Computer Management -> Indexing Service), и записывает имена находящихся там файлов и папок, тем самым ускоряя поиск файла в несколько раз.

Как поменять ядро WinXP?

Элементарно. Заходи в панель управления, затем Device Manager -> Computer и меняй ядро, как любой драйвер. Вот и все. Но если ты не уверен, что новое ядро поддерживается твоим железом, то лучше ничего не трогай, последствия могут быть плачевными.

А что за новый модемный протокол V.92, который так часто упоминают в рекламе?

Еще недавно V.90 казался абсолютным лидером среди модемных протоколов, но разработчики, похоже, решили преодолеть этот предел, выпустив V.92. Скорость осталась прежней - все те же 56 кбит/с на прием (да и то не у всех), зато появились фишки, которые в скором будущем обещают стать неотъемлемой частью модемной связи (если таковая останется :). Я тебе расскажу о трех наиболее значимых нововведениях. Во-первых, это функция MOH (Modem on hold), которая сообщает пользователю о поступающем звонке, и тот может временно остановить (а не разорвать) соединение и поговорить по телефону (работает только на цифровых линиях с подключенной опцией удержания линии). Вторая фенька - Quick Connect, которая значительно уменьшает время установки соединения. И последняя новинка, V.PCM Upstream, - увеличивает скорость передачи данных от пользователя к провайдеру до 48 кбит/с. В общем, если захочешь купить новый модем, то можешь смело выбирать модель с поддержкой V.92. За более полной инфой иди на www.v92.com. Кстати, если у тебя brand'овская модель мопеда, то можешь поискать специальную прошивку с поддержкой нового протокола.

Самые дурацкие вопросы

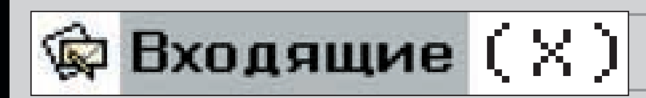
1. Мне друг сказал, что Pentium-3 работает быстрее Pentium-2. Это правда?! (karakan@hotmail.com).
Ответ X: бессовестная ложь!

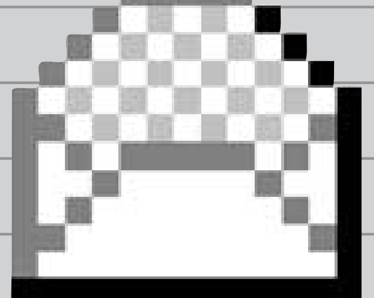
2. Пришел мне по почте вирь. Я его запустил. И что теперь делать? (neo@qas.ru).
Ответ X: молиться.

3. Что делать если я забыл свой пароль на вход в INTERNET (stil@khakasnet.ru).
Ответ X: скачать OpenPass и лечить склероз.

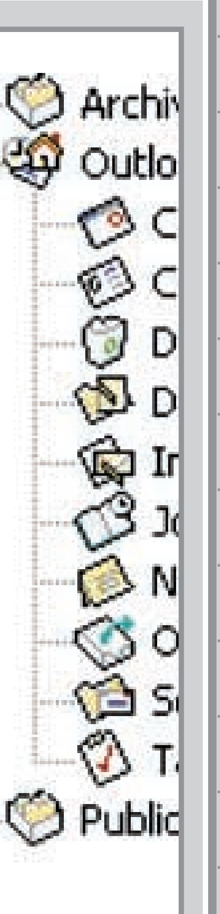
ё-MAIL

Наше е-мыло: magazine@xakep.ru





На письма отвечал Centner



Первым делом - полемика. Нам пишут, мы пишем, письма идут по всем каналам, а в итоге все делают необходимые выводы. Анализ пришедшей за последние дни почты показал, что самой горячей темой на данный момент являются особенности нового дизайна Х. Чтобы не быть голословным, приведем цифры и факты:

[KMD]Nemo <kmd-hak@mail.ru> из солнечного Владивостока прислал нам письмецо, озаглавленное как "Ну… блин, дали!". По существу дела автор письма сообщил следующее:
"Прочитал ваш 10 номер и чуть не помер! Вы так читателя подводите - сижу значит я в автобусе, читаю ЧТИВО… тут дошел до дневника приколиста! И… давай его вертеть и так и сяк! И вдруг слышу голос дяденьки, сидящего напротив: "Мальчик, а ты читать умеешь?"… Ответ: "Умею, а что?" - и совершенно не понимающий стеклянный взор… крик: "Так х%ли вертишь?"… Парни, вот такое случается!"

Да, ситуация сложная, но мир не без странных людей. Тот же автор делится с нами своими маленькими человеческими радостями.

"И еще тут недавно прикол был - переехал к нам в дом пеппер новый, ну его спрашиваем - типа, как звать, фамилия, по батюшке… Ну он говорит - Денис, опускает глаза и продолжает - Шеповалов… А у него родственников нет?"

Наш следующий визави - Kernel <xKernel@tut.by> интересуется, не [skiped][skiped][skiped] ли мы вообще? Честно сказать - да, есть немного. Мы и правда слегка [skiped]. Время-то сейчас какое! Письмо носит агрессивный и малопонятный характер, но замолчать проблему мы не можем, а потому, хоть и стыдно, но публикуем все как есть:

"Это какой же такой [beep][beep] додумался до такого [skiped] дизайна. Руки этому [skiped] поотрывать надо и вставить в [beep]. Это же не дизайн, это [beeeeeeeeeeeeeeeeeeeeep] какой-то. Верни старый дизайн!!! А то мы, то есть читатели, всех вас там просто [skiped] на [beep]."

Оказывается, наши читатели не только непримиримые борцы за чисто конкретный дизайн, но и очень наблюдательные пацаны. Типичный представитель - одессит Alexey Antonov <axel-pin@rambler.ru>. Жаль, что настоящего пацана можно напугать какой-то грязной ногой, но такова селяви, как говорят у нас в Колгуеве.

"Ваш новый дезай хорош НО! Если я еще раз увиже ГРЯЗНЫЕ пальцы с грязью под ноктями, какуюто вонючую небритую рожу! И ЧТО СРАЗИЛО МЕНЯ НА ПОВАЛ, ЧУТЬ НЕ СБЛЕВАНУЛ О_М_Е_Р_З_И_Т_Е_Л_Ь_Н_У_Ю ГРЯЗНУЮ НОГУ! я перестану покупать ваш журнал! а я его поклонник с 5-го номера все номера есть! НУ ЕЛЫ ПАЛЫ! ПАЦАНЫ!"

Добрый самаритянин HeLeS <zemich@xakep.ru> ненавязчиво интересуется околонаучными, я бы даже сказал, гуманитарными вопросами, демонстрирует невиданную до сих пор выдержку и в конце письма даже немножко хвалит нас:

"Что это было, мать вашу!(бе-е-е-е-е!) Я спрашиваю, что это было!?!?!?! Что это за, мать вашу, оформление такое! Сперва, когда я с неимоверным желанием открыл свеженький октябрьский номер на любимой страничке Данечки, то, ей богу, захотелось поблотать с толчком! (Чем я щас и занимаюсь %) бе-е-е-е) Чья это, на хрен, там немытая нога, а?!?! Вы что перцы охренели! Я уже не говорю про чьи-то грязные, засаленные пальцы, которые то и дело торчат по краям страниц(бе-е-е-е, а эта грязь под ногтями, у-бе-е-е-е!). После такого читать журнальчик не совсем захочется. Так что прошу вас не ДЕЛАТЬ такой дизайн! Ну я в смысле отдельных частей тела, пальцев и т.д. и т.бе-е-е-е. А в основном дизайн прикольный и приятный (исключая сами знаете ЧТО!). Информации масса и про железо, и про софт. В общем, спасибо вам огромное!"

Наш преданный читатель Костя <kot85@xakep.ru> из Краснодара тоже проявил свою непримиримую гражданскую позицию и не смог остаться в стороне от разворачивающихся событий.

"С дизайном ПРОСТО НА УРА! Я в восторге, правда с дневником приколиста намучился до так то сяк! :-DDD Со статьей про HDD вы как раз вовремя! Купил себе Seagate Barracuda ATA IV. Работает на все 200% :-O Об играх хоть чуть добавили, НИЧТАК!1! Краснодара я. Здесь ваш журнал нарасхват, поэтому его тяжело купить :-(((А так продолжайте в том же духе! ;-D"

А самое конструктивное мнение по повестке дня пришло к нам от питерца Алексея Николаева <nikolas3@peterlink.ru>, который читает Х уже около года. А недавно Алексей выяснил для себя, зачем же люди вообще читают Х. Лыжню Алексею!

"А недавно подумал (вот даже как ;))и понял, зачем мне это все надо было - а чтобы не отстать, чтобы остаться в потоке, идти, так сказать, в ногу с современной жизнью. И правильно Вы продвигаете линию Х-стиля, это надо многим, я это точно знаю. Я хочу так жить, я хочу получать инфу и я достану ее. Теперь хочется пару слов о контенте: Ну не знаю, ну мне все лично нравится, продолжайте, пожалуйста, в том же духе. Новый дизайн Хакера - просто супер, не знаю, как там насчет его практичности в плане читабельности, но скучать мне точно не пришлось (кстати очень удобны перевернутые вверх ногами статьи - мы двумя рядами аудитории на лекции читали, и вертеть не надо;)). Спасибо Вашим десигнерам."

Дизайнерам вынесена благодарность посмертно. Все 36 расстреляны во дворе ранним ноябрьским утром. И рука стрелявшего не дрогнула. Вопрос с дизайном журнала закрыт, набраны новые дизайнеры. Вы уж пишите, если новый дизайн опять не понравится, - дизайнеров у нас много, всех не перестреляешь :)).

А еще нас иногда хвалят. Просто так, за то, что мы есть или по другим причинам. Не скрою, это очень приятно. А особенно приятно, что хвалят отовсюду, ну, например, хвалит Vik <djvik@hotbox.ru> аж из Грузии:

"Дарова любимая_редакция_моего_любимого_магазина! Или по-вашему x-crew. Пишу я вам с даааааалЕкой дыры :) под названием Грузия. Хочу сказать (написать!?) пару приятных вордов. Во-первых, я вас читаю с пеленок, и то, что я научился, я научился с вашего журнальчика. Во-вторых, linux rulezz!! :)
И наконец хочу выразить огрооооооооомнейшую благодарность от всех хакеров Грузии вам!!!
Спасибо за то, что существует такой рулезный журнал!!"

Вторит нашему грузинскому корреспонденту и Иван Ильченко <Nikell2000@mail.ru>, проживающий в городе Норильске. Между прочим, он вторит в очень конструктивном режиме диалога, чем и достигается полный плюрализм :)).

"Хочу высказать свое мнение о вашем журнале. Я себя не считаю хакером, да и вообще весь мой взлом заканчивается использованием креков для программ, генераторов серийных номеров и т.д. То есть большая часть материалов вашего журнала меня не интересует совсем. Но приведу простой пример: на днях я купил себе CDRW привод и за незнанием всех премудростей записи дисков обратился к другу. Он выписывает ваш журнал уже год (кстати, очень доволен). Мне он дал Мартовский журнал за 2001 год, в котором мне очень был полезен материал о дисках, приводах, программах и т.д., а самое главное вполне доступно и без лишней пурги. За что хочу сказать большое спасибо лично тому, кто подготовил этот материал, - МНЕ ОН ОЧЕНЬ ПОМОГ, А САМОЕ ГЛАВНОЕ ВОВРЕМЯ…..а так бы я совсем завяз.
Я не претендую на печать моего письма в номере, главное, чтобы его прочитали… Надеюсь получит уведомление об этом."

Уведомляем Ивана о получении его послания и переходим к не самой приятной части нашего сегодняшнего дайджеста. Нас ткнули носом. И правильно, в общем-то, сделали. Повод был. Произошло все это (со слов свидетелей) так: Некто Вася Пупкин с малоцензурным адресом <P****C-LAMER-YOU@MAIL.RU>, предварительно с нами вежливо поздоровавшись, задает нам острый, если не сказать злободневный вопрос.

"Интересно было бы узнать Ваши комментарии по поводу того, как сломали электронную версию Вашего журнала? Может теперь пора, наконец-то, сменить название на более подходящее? Например, ЛАМЕР? Будет ли информация на сайте, в бумажном варианте или будете молчать? По имеющейся у меня информации, сайт Ваш тоже уже ломали не раз, лично я не мог скачать Ваш журнал в выходные, пришлось тянуть с другого места, вместе с кейгеном. И ведь работает! Только лично мне бумажная версия больше нравится, жду, чтобы купить. Хотя, честно сказать, полезного в журнале все равно мало! Еще один повод для смены названия. Полностью согласен с людьми, что информация должна быть бесплатной, тем более электронная. Пишите, что админы люди ленивые, а Вас самих как поимели? Защита ни к черту! Я думаю, будут иметь и дальше."

Да уж, крыть нечем. Осталось только опубликовать такую статью в этом же номере. Если у кого-то из читателей есть что добавить о взломе нашего «электрохакера», то милости просим к нам в почту. У нас нет тайн от читателей.

Самое письмо номера.

ДУРАЦКОЕ

Даже два.

From: samlam .
[samlam@yandex.ru]

Subject: моЁ письмо ПЕРЦАМ

HI, Перци! Ну че, все дурите читателей разной кутакнёй? (типа мы крутые да мы всех хакаем) Я че ваще мылю-то? А? Не знаете? Я тоже. Но ща чё нибудь придумаем. В_Н_И_М_А_Н_И_Е В_О_П_Р_О_С !!!!!
Я значит хочу спросить во чё - у меня слабая скорость сосания (не того, о котором ты подумал, извращенец) Конекчусь я на скорости 40 миль (кбит для ламеров), а сосется не больше кила.
Подскажите, чё делать, ХАЦКЕРЫ ВЫ КУЛЬНЫЕ!!!

From: v84
[84@inbox.ru]

Subject: чуваки, вы должны знать

чуваки здарова! а как там виндовс перестанавливать? фоматировать при этом обюзательно?
з.ы а вы там себе их сами перестанавливаете или вызываете всякую разную службу?
ответте на мыло бысрее плиззз…
за рание спасибо!

Ответ Х:

Как видишь, победителей сегодня опять целых два. И оба очень достойные! Из первого письма я обязательно возьму на вооружение просто блистательное слово “кукатня”, а автор второго просто симпатичен мне лично, ибо схватывает все налету и зрит в корень! Честно говоря, мне сложно сказать, как усилить скорость сосания, видимо, тренироваться надо как Даня, уважаемый! Как говорится, больше кила сосать! Завтра буду приставать к друганам с вопросом, какая у них скорость сосания, и обязательно позвоню в разные службы с вопросом: “А как там виндовс перестанавливать?”. Вот такая сегодня предновогодняя кукатня. Да, шлите письма бандеролями и… С Новым годом, дорогие мои! Пусть у вас все будет отлично!

В этот раз я позволил себе опубликовать две просьбы о помощи. Оно и понятно - люди попали в засаду, Новый год на носу, неприятности должны рассосаться, а мечты должны сбыться. В связи с этим очень прошу всех, кто может что-то сказать по существу дела, помочь нашим страдальцам. Нет никаких сомнений, что, навалившись всем миром, мы любые проблемы одолеем. Итак:

“Здравствуйте, уважаемая редакция журнала “Хакер”! Вы даже не представляете, из какой глубинки Вам пишет группа молодых людей, жаждущих настоящей работы. Это из г. Степногорск в Казахстане. Читаем Ваш журнал, и все больше складывается о Вас такое мнение, что мы решили обратиться к вам с просьбой помочь нам найти кого-нибудь, с кем бы мы могли работать через Интернет. Можем делать многое, но здесь никому ничего не надо. Про нас напишите в журнале, если можно, конечно, следующее: “Группа молодых людей, спецов широкого профиля ищет кого-нибудь, с кем можно было бы работать через Интернет. E-mail: psptukha@hotmail.com И, пожалуйста, не надо никаких приколов, потому что нам так нехорошо, что даже не до шуток”.

Какие уж тут шутки, поможем чем сможем. Второй “попандос” - на близкую нам всем тематику, прочти и подумай, на месте Антона <medar@rambler.ru> мог бы оказаться каждый :(. Наживаться на горе ближнего нехорошо, вот и решил я с помощью читателей Х попытаться разобраться в данном вопросе:

“Я - Антон. Тут беда приключилась. Дело в том, что пров целых 8 дней в начале месяца не обновлял сервер статистики. За эти дни было скачано 1077 Мб. В среду пришел я и увидел: на вашем счету осталось $ - 1427. Ну -450 было и раньше, но за каждый лишний Мб плата - 1$. Вот такая арифметика. Подключение по LAN, 100 Мб/мес бесплатно, потому что они в нашей фирме арендуют комнату. В мозгу сразу пронеслись варианты, через минуту я набирал их телефон, админу сказал, что это - мой траффик, на следующий день у прова отказался от траффика, сегодня они мне сказали, что проверили - мой! Не ругай за важность, просто моя мама работает здесь же, она - материально ответственная, сразу обоим терять работу не хочется. Пров сказал, что пока не отключит, пользуюсь возможностью. Еще раз изучил “Хакер”, тот, где про халявный траффик в домашних сетях написано, чтобы попробовать доказать их админу, что траффик не мой. Моя просьба нахальная, по ходу. Посоветуй что-нибудь, не знаю, в 17 лет вляпался на 1427$. Если поможешь, заплачу из своего кармана, не жалко. Если не сможешь помочь, кинь клич, может кто-то в России, великой и могучей, сможет взломать прова. Надежда только на “Хакер-crew”.

МЫ ЧИТАЕМ

[Angel] [Falcon] 7F Aleksa astra!

ИРИШУН De[OmtE dexter RIVER Sonya

Gladiator Juve

Grekk TroEchkA

А Это - FiReMaN
Mr. SUPERSTAR!!!

M@TRIX ICE ANGEL Incvizitor ipok JC

ХАКЕР

Да! Ты еще можешь попасть в SUPERSTAR! И твоя фотка с ником будет на страницах Х!

Для этого тебе нужно взять свою самую классную фотографию, отсканировать, сделать ее размером не меньше 320х240 точек и прислать на мыло magazine@real.xakep.ru с сабжем “SUPERSTAR”. Не забудь в письме указать свой НИК! И если ты нам понравишься :), а мы парни занудные и капризные :), то в одном из ближайших номеров ты сможешь лицезреть себя, любимого.

З.Ы.: Парни (и девушки тоже:), не присылайте нам ваших мутных, темных, размазанных и прочих некачественных фоток. Их мы печатать не будем, потому что это стыд и срам :).

Даниил Шеповалов, духовный лидер секты "Мировая Термоядерная Война" (dan@real.xakep.ru , www.danya.ru)

Нравственно все, что идет на пользу дела Мировой Революции!"
В.И. Ленин

Несите подарки, тащите напитки! Сегодня у нас термоядерный смерч!"
Постмастер Позитрон

Ядерная зима: путь к свободе

Памяти человечества…

Очень я люблю после полного тягот и забот дня расслабиться и посмотреть телевизор. Устроишься, бывало, вечерком в уютном кресле с чашечкой ароматного чая, возьмешь в руку пульт и давай по каналам щелкать:

"Криминальная сводка: за прошедший день в нашем городе убито 570 человек, изнасиловано - 410, заживо в своих домах сгорело 220 горожан. Напоминаем, что маньяк-убийца, выпускающий подросткам кишки в лифте, а затем поедающий их, по-прежнему на свободе".

Тщщщ-щелк ***"Весело и вкусно! МакДональд'с!!!"***

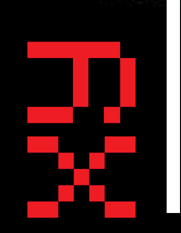
Тщщщ-щелк ***"Но Батурин не останавливается на достигнутом. В июле 1995 года он устраняет своих конкурентов - Гвоздя и Бритого. Именно тогда и происходит знаменитая и чудовищно кровавая "путейская бойня" за пять вагонов чистого героина. Вот эти страшные кадры!"***

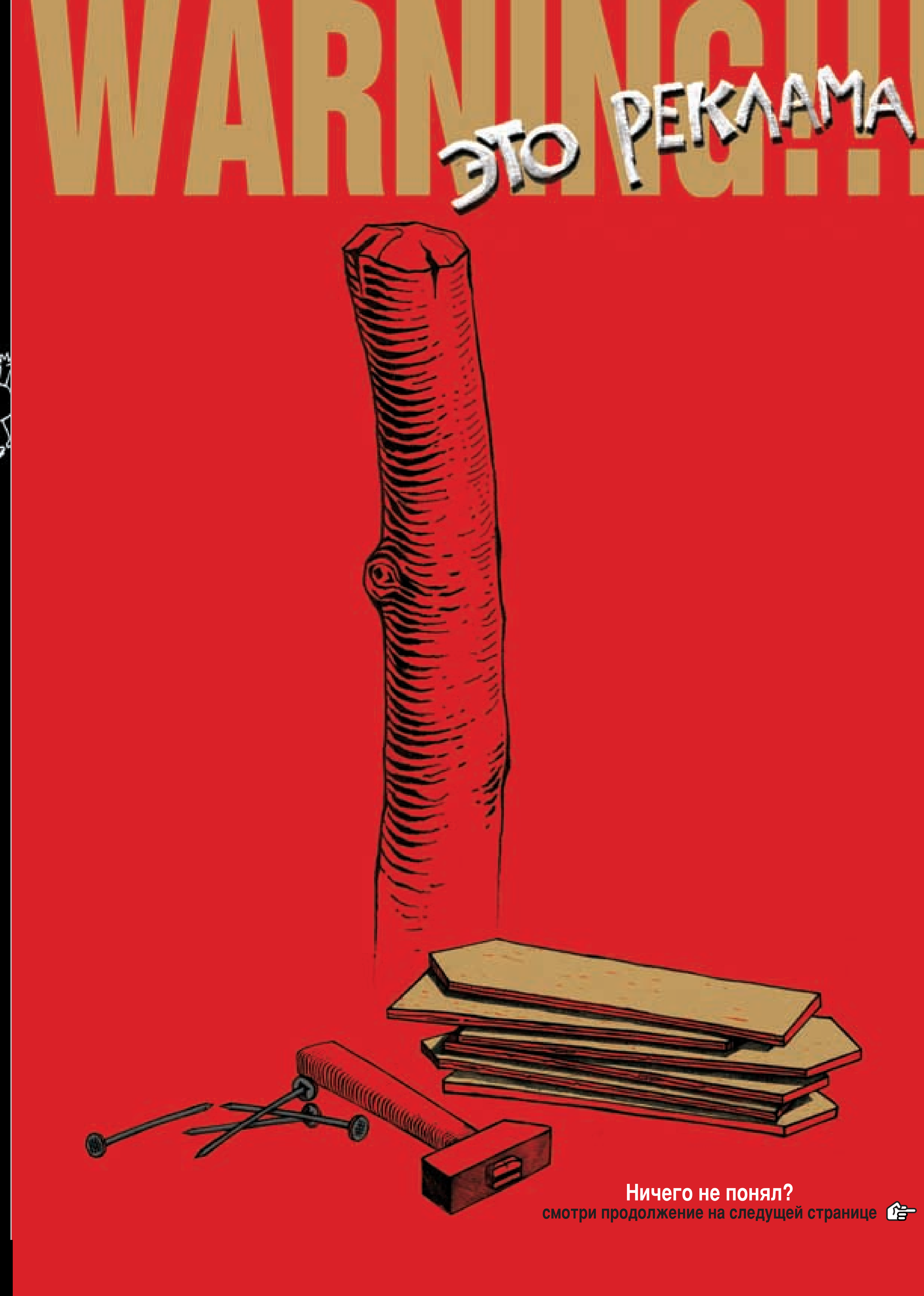
Тщщщ-щелк ***"Без денег счастливым всегда можно стать…"***

Тщщщ-щелк ***"Сегодня в 18:30 по московскому времени взорвался в воздухе еще один наш самолет, совершавший плановый рейс Петербург-Лондон. Погибло 218 пассажиров. Обломки самолета упали на Ленинградскую АЭС, в результате чего весь северо-запад России остался без света и тепла как минимум на пять лет. В городе на Неве зафиксировано более 4000 случаев мародерства. Это уже 28-ая катастрофа подобного рода, произошедшая за последний месяц".***

Тщщщ-щелк ***"Нелегкая профессия репортера привела меня сегодня в областную психиатрическую лечебницу, где в условиях строгой изоляции содержится 10-летняя Настя Камушкина, которая год назад выколола всей своей семье глаза остро заточенным циркулем и посадила на цепь в ванной. Затем, вместе со своим новым 42-летним сожителем, бомжом Митей, она устроила у себя дома платный притон для проведения садо-мазохистских оргий. До зимы из родственников Насти дожил лишь маленький братик Петя. Приложенные к уголовному делу фотографии из морга показываются на телевидении впервые: посмотрите на эти обезображенные тела!"***

NEXT




WARNING!!!
ЭТО РЕКЛАМА
Ничего не понял?
смотри продолжение на следущей странице

Хумор

Даниил Шеповалов, духовный лидер секты "Мировая Термоядерная Война" (dan@real.xakep.ru , www.danya.ru)

Так вот, значит, отхлебнешь чайку, пощелкаешь еще каналы, и так на душе сразу хорошо становится, светло, можно сказать. Сам себе скажешь: "Э, братец, какой позитив-то вокруг!". И сразу хочется жить и радоваться, работать на благо своей великой страны, растить детей и нести в мир хорошее, доброе, вечное. Именно в один из таких вечеров я написал это руководство по выживанию в условиях ядерной зимы. Так, на всякий случай, может пригодится кому…

Ударная волна

Готовиться к ядерной зиме следует заранее. Вот пример из жизни. Одного моего знакомого обвинили в краже более сотни автомобилей. При обыске в его загородном доме нашли подвал, битком набитый заряженными автомобильными аккумуляторами. На вопрос: "Зачем вам столько аккумуляторов?", молодой человек честно признался, что готовился к термоядерной войне. Типа, все останутся без электроэнергии, а он будет читать книжки (всеми пятью глазами) при свете электрической лампочки. Товарищ, разумеется, был немедленно посажен в дурку. А за что, спрашивается? Ведь редкой дальновидности человек! Так что бери на заметку. Еще очень полезно заранее научиться есть мох, ловить крыс на завтрак и охотиться на людей. Опять же тебе могут серьезно пригодиться базовые навыки спецназовца, чтобы совершать успешные мародерские набеги на склады с радиоактивными консервами. Но электроэнергия и консервы - это, конечно, весьма незначительный аспект подготовки. Самое главное - пережить ядерный удар. Сделать это можно лишь в специально оборудованном бомбоубежище. В правительственное тебя, конечно, никто не пустит, а копать тоннель к центру Земли и оборудовать там бомбоубежище самому - весьма накладно и хлопотно. Так и быть, открою тебе секрет фирмы: по всем правилам гражданской обороны после подачи сигнала опасности добропорядочный гражданин должен схватить в одну руку стариков, в другую детей и бежать в метро. Там тебя ждут запасы воды, еды, медикаментов, фильтры воздуха и главное - надежная гарантия того, что первая ударная волна пройдет мимо тебя. Однако в метро надо успеть за 15 минут, по истечении этого времени каждая станция будет загерметизирована при помощи толстой свинцовой двери (видел на полу в переходах широкие щели? - это она и есть). Картина маслом: многотысячная толпа ломится через узенький вход на станцию, визжат женщины, плачут дети, сотни крепких мужчин лезут по свежим трупам, орудуя локтями, люди падают по эскалатору как костяшки домино… и тут свинцовая дверь начинает медленно закрываться. Массовый психоз. Истерика. На залитом кровью полу валяется два десятка отрезанных беспощадной дверью рук и ног. Чтобы достойно показать себя в этой ситуации, ты должен круглосуточно дежурить у метро, шифруясь под бомжа, и при первом же сигнале тревоги бежать внутрь станции, расчищая себе дорогу в толпе заранее припасенным топором.

Внимание!

Продолжается набор в секту "Мировая Термоядерная Война"

Расписание занятий:

Понедельник - вступительная лекция (базовое подавление воли аминазином и реланиумом, сеанс массового гипноза)

Вторник - лекция о чистой любви и духовном браке (электрошоковое зомбирование, лоботомия, накачка нейролептиками)

Среда - светлая служба Духа Космического (человеческие жертвоприношения, ритуальные изнасилования, внедрение психопрограммы)

Четверг - обряд посвящения в Общество Знания (закрепление навыков обращения с пластитом, тринитротолуолом, детонаторами, вживление заряда в тело)

Пятница - светлые дела на благо мира (прямое психокодирование при помощи электродов, взрывы в больницах, школах и детских садах)

Суббота - освобождение от пут сатаны (ритуальное самоубийство всех членов секты с уничтожением планеты)

Ловим крыс на завтрак

Внутри станции тоже не надо пасовать - следует сразу же брать ситуацию под свой контроль. То есть первое, что ты должен сделать, - это собрать хорошую банду из крепких и выносливых отморозков (им ты должен раздать припасенные заранее тесаки и кастеты, а при себе всегда имей бронежилет и автомат со штыком и подствольным гранатометом). Не давая опомниться сотрудникам милиции метрополитена, захватывай в свои руки все жизненно важные центры: склады продовольствия и медикаментов, генераторы электроэнергии, систему вентиляции и т.д. Оружие и форму у пред-

NEXT

X-Music

Музыка для вирмейкера

Команда: Markscheider Kunst (www.zhurnal.ru/music/rasta/kunst)
Пластинка: Krasivosleva
Релиз: MKunst, 2001 (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Реальный хит: Krasivosleva

Самый замороченный и самый прикольный диск в нынешнем обзоре. Ничего про него рассказывать не уду, сообщу только, что "деятельность маркшейдера протекает в специфических, порой экстремальных условиях... Организация мер безопасности полностью лежит на работнике, от этого зависит жизнь, в прямом смысле слова, целой группы людей. Поэтому от маркшейдера требуется высокая ответственность за выполнение его непосредственных функций, внимательность, отличная выдержка и самодисциплина, умение организовать людей и осуществить контроль их деятельности". А? Как оно? Очень рекомендую ознакомиться и сделать необходимые выводы!

Музыка для хакера

Команда: Сборник
Пластинка: Take it easy
Релиз: 2001 (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Реальный хит: Подводные диверсанты - Таксидермист

Ответ на вопрос: "В каком стиле сделан этот сборник?" - будет очень не прост: easy listening, lounge, coctail music, space age music, coffeetable music, club-pop, лаунжкор. А что это такое? Науке сие пока что неизвестно, но, говорят, что это музыка для интеллектуалов, для детей и родителей, для лиц с чувством юмора и без него, для лохматых и лысых, для говорящих на иностранных языках прекрасных девушек и для молчаливых сисадминов - в общем, это музыка для всех. Пробуй, пластинка должна тебе понравиться. И пусть тебе будет приятно и легко!

Музыка для заподлостроителя

Команда: Klubbheads
Пластинка: Front to the back
Релиз: Digidance, 2001
Реальный хит: Klubbhopping

Klubbheads - это DJ-ская команда из Нидерландов. Экипаж машины боевой: DJ's Itty Bitty, Boozy Woozy и Greatski, в реальной жизни - Addy van der Zwan, Koen Groeneveld и Jan Voermans. Мастера мегамикса, корифеи жанра, взрыватели хит-парадов и просто хорошие ребята. Двойной альбом "Front to the back", выпущенный для продажи на территории России, позволит тебе в полной мере ознакомиться с нетленным творчеством Klubbheads и стать (при желании, разумеется) настоящим клубным фриком, сотрясающим устои танцполов по всему миру :)).

Музыка для крэкера

Команда: Море спокойствия (http://morespok.narod.ru)
Пластинка: Трубка мира
Релиз: Снегири, 2001
Реальный хит: Тихий час

Тем, кто ЭТОГО не слушал, объяснять, что ЭТО такое, бесполезно. Лучше всего воспользоваться хитрым приемом, называемым "от автора". Итак: квинтэссенция многих лет психоделических исследований, психоктейль, содержащий в себе отрывки снов, фрагменты книг, впечатления, саундтрек не к фильму, а к миллионам снов, смешение (а может и смещение) культур и идеологий, трофей из другого пространства и отражение состояния человека, двигающего в Смоленск из Барселоны проездом через Амстердам. Короче - повод для знакомства есть. Знакомься - "Море спокойствия!"

Хумор

Даниил Шеповалов, духовный лидер секты "Мировая Термоядерная Война" (dan@real.xakep.ru , www.danya.ru)

ставителей власти надо отобрать, связать их и временно поместить в тупиковый тоннель... или нет - лучше показательно расстрелять от греха подальше, ну их на фиг. Также следует расстрелять всех детей (обязательно с родителями - нафига тебе потом лишние неуловимые мстители) и стариков, чтобы не тратить на них драгоценный воздух, воду и еду. В живых следует оставить лишь несколько теток (ровно столько, чтобы твоя банда не передралась из-за них друг с другом) и десяток физически крепких, но слабовольных мужчин, которые будут чернорабочими в твоей новой империи. Как обустроить жизнь в бомбоубежище дальше, я думаю, ты понимаешь: будешь жить в отдельном вагоне (у каждой двери должно стоять по пять вооруженных охранников), есть консервированные ананасы и каждый день принимать душ, расходуя дневной запас питьевой воды.

От значка ГТО - к олимпийским рекордам

Но вечно жить в метро нельзя - надо выходить на поверхность. Посылай наверх по очереди самых слабых членов вашей общины, если кто-нибудь из них вернется назад живым - значит уже настало время безбоязненно покидать бомбоубежище. Если же этот перец вернется назад шестируким и с двумя хоботами - тоже не отчаивайся, эволюция есть эволюция. Хотя ради чистоты эксперимента можете оплодотворить нескольких ваших теток и оставить их в метро - потом ученые смогут восстановить изначальный человеческий вид. Хотя, ну на фиг - все равно после твоих ежедневных пьянок и еженощных бдений перед электронно-лучевыми трубками никакого изначального вида не получится, дай-то бог, чтобы дети хотя бы с одним хоботом рождались, а не с двумя. Если на поверхности уже вовсю правят какие-нибудь двухметровые разумные крысы-мутанты, то немедленно сдавайся им и поступай в тамошние полицаи: если вовремя подсуетишься, то будешь главным надсмотрщиком над рабами-людьми. Если же Земля-матушка девственно чиста и украшена лишь почерневшими скелетами в навеки остановившихся автомобилях - Аллилуйя! Твои недалекие бандиты наверняка захотят набить мешки из-под картошки чужими золотыми зубами, ролексами и брильянтами - не мешай им, пускай развеятся. А затем сразу сажай их в танки и вперед - захватывать нефтяные вышки. У кого нефть и танки - тот и прав, это доказано миллиардами лет эволюции. Ты будешь править миром! А когда, собственно, начнешь править, выполни одну мою просьбу, ладно? Я знаю, ты не подведешь старика Даню. В общем, будь другом, взорви планету к чертям собачим массированным ядерным ударом, чтобы уж точно никто больше не выжил.

THE END...

Рубрика "Я плакал" (самое-самое письмо Дане)

From: Катин Сергей Викторович (Enix@yandex.ru)

Привет! Нам по одному предмету задали написать сочинение на тему "Мои нравственные критерии поведения." Так вот, я уже собирался сам его писать, но вдруг подумал, что лучше все-таки будет сначала с тобой посоветоваться!!!

Хулиган
ЖУРНАЛ
ДЛЯ ТЕБЯ И ТВОИХ
БЕЗБАШЕННЫХ ДРУЗЕЙ
Хайтек-Майтек!
Секс: отодралово!
Drugs: as is
Спорт: экстримрасколбасы!
Новый
Ежемесячный
Развлекательный
Молодежный ЖУРНАЛ
ПЕРВЫЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ
С 26 ФЕВРАЛЯ 2002-ГО ГОДА
Эй, ЧУХАН! -
купи "ХУЛИГАН"!
для тебя и твоих безбашенных друзей
Хулиган
чужие письма
нанотехнологии секты и ты
УЛИЧНЫЕ ГОНКИ
один день из жизни драг-дилера
как делается реклама
сделано в (game)land

Борда

WARNING!!!

Объявления рекламного характера не публикуются!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)

OK Exit

Мессадж можно закинуть на **board@real.xakep.ru**

IN TRASH

Пипл! Все кто живёт на 14 километре Рублево-Успенского шоссе, а именно на Знамесом поле. Есть маза создать сетку с выделенной линией в Инет. Все кто за пишите на **fg_fear@mail.ru**

Мой ребенок (8 лет) попал под трамвай, в результате потерял обе ноги. Нужна информация по детскому протезированию. Помогите кто чем может!!! **corban@inbox.ru**

Внимание! Всем приветик!
Все, кто шарит в ASM, TP, C, Delphi, VB и не прочь помочь мне в покорении выше упомянутых языков буду очень Вам буду очень благодарен и жду с нетерпением. Инфа может быть любой тематике, начиная от простого и до крутого (графика, работа с файлами, с памятью, как правильное включая функции ASM в др. яз., где достать можно все известные функции и прерывания для ASM) Мылить на **houseusers@rambler.ru**

Ищет работу опытный программист на Visual C++. Вступление в хак-группу прошу не предлагать. Обращаться по адрессу **Makarov_Vova@mtu-net.ru**

Приму в дар ненужное Вам железо (для экспериментов) **9094421@sms.mcc.ru**

Обменяю информацию о любом сервере на исходники, доки и т. п. Кто заинтересовался, мылить на **wolfenstein@xakep.ru**

Вадик Куролесов, ответь Пыху на **nirvana@zaural.ru**

Собираю людей для образования группы по 3D графике и анимации (проживание в Москве обязательно!) или вступлю в уже существующую группу. Так же жду бывалых в этом деле, наставников так сказать... **xabaroffs@xakep.ru**

Если кто нибудь разбирается в Borland Delphi 5 и может мне помочь в написании IRC Server'a то кидайте пожалуйста на мыло: **goodboy@surgut.ru**

Продам книгу ИСПОЛЬЗОВАНИЕ Linux - 5-е издание - 199руб (в БиблиоГлобусе стоит 249руб). Мыльте **master2600@narod.ru**

НАРОД!Если есть среди вас те, кто ещё не забыл как обозначаются переменные в Python, то давайте писать проги вместе!!! **nikita@mail.rcom.ru**

Продам все номера журнала "ХАКЕР" (с 1-го по 35-й) + все СпецвВыпуски или поменяю на комп средней паршивости. (Харьков) **yuriforever@hotmail.com**

Куплю все журналы до 05.2000. (кроме 10.1999), и некоторые старые спецы. Мыльте: **nuka@lionking.ru**

Ищу людей, умеющих хорошо программировать на Visual C++ (MFC + написание DLL) для создания крупного программного продукта (shareware, деньги - поровну ;)). Особенно приветствуются люди владеющие иностранными языками. Предложения слать на **cooler@da.ru**

Все у кого есть реальные предложения как влиться в ПОРНО-Бизнес мыльте сюда **ithawk@mail.ru**

Супер-предложение спамлист более 350 тыс. мыл, всего за 300 руб. Оплата по webmoney. Мыльте на **jorick2000@mailru.com**

Набираем членов для интернет-клана rpm [Russian Pc Masters]! Мы занимаемся всем, что связано с интернетом, но это не хак-группа, лишь защищаем свои компы от незваных гостей :). Мыль на **x-koder@yandex.ru**

Готов сотрудничать с разными ди-джеями! Пишу в стиле транс. Мне отмыливать на **djvik@hotbox.ru**

Народ, кто увлекается индустриалом в духе Nine Inch Nails, Ministry, Marilyn Manson - давайте переписываться!!! Мой адрес - **iappel@uni.de**

Ищу Балашова Сергея или Игоря, живущих в г. Томске. Которые учатся в школе №40. Пишите на **kuzev@inbox.ru**

Пообщаюсь с интеллектуальными людьми, которым интересно поспорить о религиях, их происхождении, и которым интересен оккультизм и его исторические аспекты, а также мистицизм. Пишите: **bion_0@mail.ru**

Если кто-нибудь знает где взять переборщик паролей для взлома NetWare 4.11 или знает как заполучить в нем супервизорский пароль мыльте мне на **derzky@yandex.ru.** И может у кого-нибудь есть клав. шпион под голый ДОС?

Кому нужны электронные книги по хаку, фрику, дизассемблеру, *nix, сетевым протоколам, TELNET, C++, Делфи, Ява, Перл + CGI, Visual Basic, Секреты хакеров??? Вся инфа на русском! Все быстро к Натахе! (трудилась над ними около 3 месяцев) Пусть другим будет легче :! **natali_xakep@mail.ru**

Все кто хочет переписываться, мыльте: **dasik@inbox.ru**